

576

KByte

SETTLERS III

A fiúk a bányában dolgoznak

CARMAGEDDON II

Akit Ámok nyíla eltalál...

TOMB RAIDER III

Lara szexibb, mint valaha!

GRIM FANDANGO

Haláli kaland Halál földjén

RAILROAD TYCOON II

Hív a vasút, vár a MÁV!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozást indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 RACING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	1199.-
11TH HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR + SCENARIO	4999.-
1944 ACROSS THE RHINE	3999.-
3 KOPONYA TOLTEC KINGS TITKA	9999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
7TH QUEST /H	4999.-
ABUSE	9999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV TACT MISS X WING VS TIE FIGHT	4999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES	11999.-
AGE OF EMPIRES RISE OF ROME	9999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AM40 LONGBOW /CLASSIC	3999.-
ANX 1	11999.-
AIRBORNE RANGER /H	1999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ANNO 1602	11999.-
APACHE HAVOC	HIVJ
APACHE LONGBOW	3999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ASTEROIDS	HIVJ
ATF /CLASSIC	4999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.-
BALDUR'S GATE	HIVJ
BALLS OF STEEL	9999.-
BANZAI BUG	9999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLASTER	1999.-
BLOOD 2	HIVJ
BROKEN SWORD II	11999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR III	11999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	2999.-
CARMAGEDDON 2	11999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-
CHASG CONTROL	7999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-
CHESSMASTER 6000	11999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-
CIVILIZATION II + C & C	7999.-
CIVIL WAR	4999.-
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
COLIN MCRAE RALLY	11999.-
COMMAND & CONQUER	4999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	8999.-
DARK VENGEANCE	HIVJ
DAWN OF AGES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DAYTONA USA	9999.-
DEATHKARZ	HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DELTA FORCE	HIVJ
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO	11999.-
DIG	4999.-
DRAGON HEART	10999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DUNE	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
EARTH 2140	9999.-
EASTERN FRONT + DATA	9999.-
ECSTATIC ARGENTUM /H	4999.-
EF2000	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EUROPEAN AIR WAR	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME ASSAULT	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F1 FOOTBALL MANAGER 99	11999.-
F1 RACING SIMULATION	5999.-
F17A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-
F15 JANE'S	11999.-
F16 AGGRESSOR	HIVJ
F16 MRF - MIG 29 FULCRUM	HIVJ

F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-
FALCON 4.0	HIVJ
FALLOUT	11999.-
FALLOUT 2	HIVJ
FEEDLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFA 99	11999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FORMULA 1	12999.-
FORMULA KARTS	11999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE	4999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
FULL WORMAGE	
WORMS COLLECTION	11999.-
FUN PACK	2999.-
FUN PACK 3	2999.-
FX FIGHTER + JOYPAD	4999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME NET & MATCH	9999.-
GANGSTERS	HIVJ
GLORIA	12999.-
GOLD GAMES 2	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	11999.-
GRAND THEFT AUTO	7999.-
GRAND TOURING	HIVJ
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
HALF LIFE	11999.-
HARDLINE	2999.-
HARDWAR	11999.-
HEART OF DARKNESS	9999.-
HEAVY GEAR 2	HIVJ
HEUCOPS	7999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	5999.-
HERCULES	9999.-
HERETIC II	HIVJ
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	5999.-
HEXPLORE	11999.-
HIND	3999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
INDYCAR RACING II	4999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	3999.-
ISRAELI AIR FORCE	11999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAM IT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 2	6999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID'S KIT 4-7	9999.-
KID'S KIT 8-12	9999.-
KILGONOR HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999.-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO LOCO	11999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEISURE SUIT LARRY'S CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LORDS OF THE REALMS II	4999.-
LOST EDEN /H	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LULA - THE SEXY EMPIRE	9999.-
LULA VIRTUA BABE	5999.-
MADDER NFL 99	11999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC & MAYHEM	HIVJ
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEGAPAK 9	11999.-
MEGARACE	1999.-
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98	19999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MORTAL KOMBAT 4	11999.-
MOTO RACER 2	HIVJ
MYSTERIES OF SYTH	6999.-
MYTH 2	HIVJ
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NAM	11999.-
NASCAR 2	3999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	HIVJ
NEED FOR SPEED II SPECIAL EDITION	4999.-
NEED FOR SPEED III	11999.-
NEWMAN HAAS RACING	HIVJ
NHL 97	4999.-
NHL 99	11999.-
NHL POWERPLAY 98	5999.-
NIGEL MANSSELL WORLD CHAMPION	1999.-
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
ODDORLD ABE'S EXODUS	HIVJ

ODDORLD ABE'S ODDISEY	4999.-
ODT	HIVJ
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANZER COMMANDER	9999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PEOPLE'S GENERAL	11999.-
PERFECT ASSASSIN	9999.-
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-
PILOT READY AIM FIRE	7999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PINK PANTHER HOKUS POKUS	9999.-
PITFALL	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POPULOUS 3	11999.-
POSTAL	4999.-
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
POWERSLIDE	HIVJ
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-
PRO PINBALL BIG RACE USA	7999.-
QAD	9999.-
QUAKE + ULTIMATE DOOM	7999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUAKE 2 DATA /THE RECKONING	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON II	11999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAYMAN	5999.-
RAYMAN 2	HIVJ
REBEL ASSAULT	4999.-
REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	4999.-
REBEL ASSAULT - X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	HIVJ
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RESIDENT EVIL	4999.-
RETRIBUTION	1999.-
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SANITARIUM	HIVJ
SCARAB	12999.-
SCREAMER 2	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SCREAMER RALLY	4999.-
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-
SETTLERS 3	11999.-
SETTLERS II	3999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHANGHAI DYNASTY	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	HIVJ
SILVER SKI RACING	9999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIM CITY 2000 NETWORK EDITION	4999.-
SIM PARK	9999.-
SIN	11999.-
SKULL CAPS	HIVJ
SONIC R	9999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPEEDBUSTERS	9999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	HIVJ
STARWAVE DATA - INSURRECTION	7999.-
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT	9999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUB CULTURE	3999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4X4	HIVJ
TEST DRIVE 5	HIVJ
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-
TFX	1999.-
THEME PARK	4999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-
TIGER WOODS 99	11999.-
TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME COMMANDO	4999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	7999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	9999.-
TOMB RAIDER 3	11999.-

TONIC TROUBLE	HIVJ
TONIKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP TEN PAK II	4999.-
TOTAL ANNIHILATION	4999.-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-
TRESPASSER	11999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TURK 2	HIVJ
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
ULTIMATE WAR PAK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
URBAN RUNNER	4999.-
VESZELYZET	3999.-
VIRTUAL CHESS 2	9999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WAR OF THE WORLDS	HIVJ
WARCRAFT	3999.-
WARGASM	HIVJ
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	HIVJ
WARLORDS III	4999.-
WARWIND II	11999.-
WCW NITRO	HIVJ
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	11999.-
WING COMMANDER	2999.-
WING COMMANDER IV	4999.-
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD OF COMBAT 2000	11999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	HIVJ
WORMS	3999.-
WORMS 2	9999.-
X COM APOCALYPSE	4999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-
XENOCRACY	11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INT ATHLETICS	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999.-
ROBOCOP 3	999.-
TOKI	999.-

C64 KAZETTÁK

ACROJET	699.-
ALIEN 3	HIVJ
ARMALYTE	699.-
BLUE BARON	699.-
CHAMPIONSHIP WRESTL	299.-
CONTINENTAL CIRCUS	699.-
CRACKDOWN	699.-
DELTA	299.-
DOUBLE DRAGON	699.-
GAMES WINTER EDITION	699.-
GEMINI WINGS	699.-
GO FOR GOLD	299.-
HEROES OF THE LANCE	699.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-
LAST V8	699.-
LED STORM	699.-
MC DONALD LAND	999.-
MOONWALKER	699.-
MULTIMIXX vol. I	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-
NIGHTSHIFT	299.-
PIRATES	999.-
Q10 TANK BUSTER	699.-
QUEXEX	299.-
RICK DANGEROUS 2	299.-
ROBOCOP	299.-
SILKWORM	699.-
SKATIN USA	699.-
SMASH TV	699.-
SOCCER DOUBLE	699.-
SOLO FLIGHT	699.-
ST DRAGON	699.-
STRIDER II	699.-
SUMMER CAMP	299.-
SUPER SCRAMBLE	699.-
SWIV	699.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-
TIGER ROAD	699.-
TITANIC BLINKY	699.-
TURRICAN	699.-
WINTER GAMES	699.-

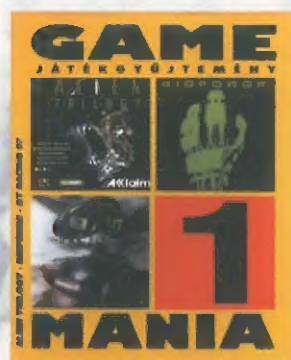
C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNY

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZÉK

A KASTÉLY	999.-
ACTION FIGHTER	699.-
ALIEN 3	999.-
BAAL	999.-
BBURAGO RALLY	999.-
BOOM	999.-
CAPTAIN FIZZ	999.-
CHUCK ROCK	999.-
COMMANDO II	999.-
CRAZY CARS III	999.-
CREATURES	999.-
CREATURES 2	999.-
DALEK ATTACK	599.-
DARKMAN	999.-
DIE HARD	999.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-
DYNASTY WARS	599.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-
ENIGMA FORCE	999.-
F16 COMBAT PILOT	999.-
FACE OFF HOCKEY	999.-
FERRARI F1 CHALL	999.-
FINAL FIGHT	999.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-
FORT APOCALYPSE	999.-
FOX FIGHTS BACK	999.-
GAZZA 2	999.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-
HAMMERFIST	999.-
HUDSON HAWK	799.-
ITALY 90 SOCCER	999.-
JAWS	699.-
JUDGE DREDD	999.-
LAST NINJA 3	999.-
LETHAL WEAPON	599.-
LICENCE TO KILL	999.-
LONG LIFE	999.-
LOTUS ESPRIT	999.-

KARÁCSONYI AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **4999,-**



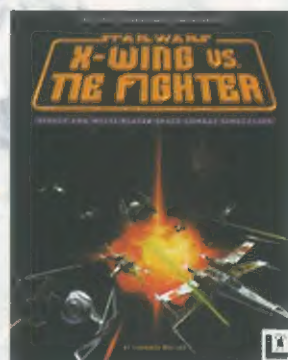
F22
11999,- HELYETT **4999,-**



FALLOUT
11999,- HELYETT **4999,-**



SCREAMER 2
4999,- HELYETT **2999,-**



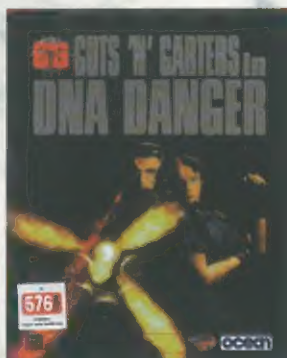
X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **4999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **4999,-**



GUTS 'N' GARTERS
9999,- HELYETT **4999,-**



COMMAND & CONQUER
9999,- HELYETT **4999,-**



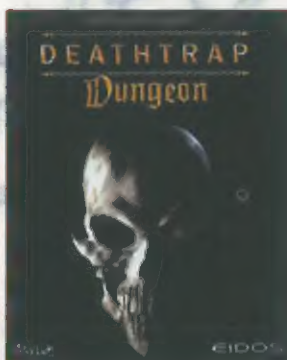
PREMIER MANAGER 98
7999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98
9999,- HELYETT **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON
9999,- HELYETT **5999,-**



TIME WARRIORS
9999,- HELYETT **4999,-**



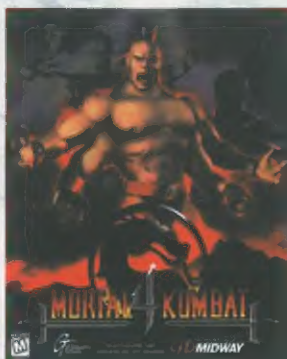
ULTIMATE RACE PRO
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **4999,-**



PINK PANTHER 2
9999,- HELYETT **4999,-**



MORTAL KOMBAT 4
11999,- HELYETT **7999,-**



SPEC OPS
11999,- HELYETT **7999,-**



PRIVATEER 2
9999,- HELYETT **3999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT)
ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ
AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 12. SZÁM, 1998. DECEMBER

18 Holtpontra jutunk-e Halálföldjén?

A Lucasarts legelvontabb, legbizarrabb és legjobb kalandjátéka a Grim Fandango, teli hullajó fejekkel – amint megpillantod ezeket a GRIMaszokat, te is azonnal DANGO-FAN leszel!

GRIM

22 Szigorúan ellenőrzött vonatok

FANDANGO



10 Lara baba titkai

A virtuális szexbomba legújabb történetében minden eddiginél több kaland, ellenfél és intim ruhadarab szerepel. Ismertetőnkéből kiderül az is, hogy Vári Zoli a játék közben miért követetett el hirtelen felindulásból Larakirít...





12 Sin-tér

Exelis anyó és díszes kompániája a Sinben megmutatja, hogy a Quake II-engine felett sem járt még el az idő



Mi pedig a Józsefvárosi Piac helyett a 14. oldalra telepedünk, ahol a fiúk már serényen dolgoznak

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

Levilágítás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjeszti:

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf:132.

HÍREK	4
SHADOWMAN-ELŐZETES	6
X-WING ALLIANCE-ELŐZETES	7
DUNGEON KEEPER 2-ELŐZETES	8
STAR WARS: BEHIND THE MAGIC	9
TOMB RAIDER III	10
SIN	12
SETTLERS III	14
GRIM FANDANGO	18
CARMAGEDDON II	20
RAILROAD TYCOON II	22
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	24
MOTO RACER 2	25
FUTURE COP LAPD 2100 AD	26
FIFA 99	28
NHL 99	30
NBA 99	31
TRESPASSER	32
FIFTH ELEMENT	34
SHOGO: MOBILE ARMOUR DIVISION	36
MONACO GP RACING SIMULATOR 2	38
CINKELT LAPOK: GRIM FANDANGO	40
CSEVEGŐ	44

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

20 Instant Karma

Meg Instant Replay, mert megint itt van Max bácsi és az országúti mészárszék. Hoztak magukkal egy szép kombájnt is...

A DOHÁNYZÁS RAKOS AZ EGÉSZSÉGRE!

Például daganatos megbetegedést okozhat, ha reggel 3-kor rájössz, hogy nincs cigaret-tádd! További részletek a Grim Fandangóban.

APRÓSÁG

■ Készül az MDK 2. része. Léven óriási siker volt, ez nem csoda, az már jóval inkább, hogy nem az első elkövető Shiny, hanem a Baldur's Gate-et éppen csak befejező Bioware nyerte meg az elkészítés jogát az Interplaytől. A játék ugyanazt az engine-t használja majd, mint a BG, és várhatóan '99 közepére készül el.

■ Új tíz éves licencszerződést írt alá az Activision a Paramount Pictures mozivalalattal, amely alapján Star Trek-logo alatt megjelenő játékokat gyárthat. Az első Activision szárnyai alatt megjelenő játék valószínűleg a Star Trek: Insurrection lesz.

■ Quake II: Extreme! névvel új kislemez jelenik meg a Quake II-höz az Internetről összeszedgetett pályákból. Ezekkel ugyan már tele van a padlás, viszont a játéktörténelemben ez az első eset, hogy amatőrök által kreált pályákat hivatalos címkével jelentetnek meg – a gyűjteményt ugyanis az id Software válogatta.

■ Új karácsony, új Tomb Raider, új Lara-örület. Az Eidos legújabban azt találta ki, hogy kedvenc pénzszászájával beszáll a divatvilágba: Lara© márkanéven hozzáférhető már Lara-póló, Lara-dzseki, Lara-kabát, Lara-hátizsák, és természetesen Lara-törülköző, mert azzal sokkal tisztább, szárazabb érzés. Érdekes módon a szerző egyetlen darabja sem kapható butikokban: csak az Eidos-termékek katalógusából rendelhető, közvetlenül a cégtől.

■ A túl nagy csúszásra hivatkozva az Accolade PlayStationön és PC-n is végleg leállította a már vagy két éve húzódó Star Control 4 (illetve StarCon) fejlesztését.

THE REAL NEVERENDING STORY



Igen érdekes dologgal kísérletezik készülő új programjában a német illetőségű discreet monsters (igen, háklisak arra, hogy csupa kis betűkkel írják a nevüket). A világsikerű könyv alapján készült játékban megpróbálják ötvözni az Unreal-féle lövöldözős 3D-akciójátékok és a 3D-kalandjátékok jellegzetességeit. A játékos egy Atreyu nevű hős szerepében Fantasia misztikus földjén találja magát, ahol éppen lecsukták egy értékes amulett ellopása miatt. Az első dolga lesz, hogy megszökjön, tisztázza a nevét, és különböző kalandok után megmentse a Császárnő életét. Fantasia öt földrészre tagolódik, és mindegyik kontinens más éghajlattal, nemkülönben más lakossággal is rendelkezik, és a kaland végére a föld minden zegét-zugát bejárjuk. Természetesen a harci részekben szükség lesz a gyors reflexekre, de a történetben abszolút nem a Quakerek "én most leölök min-



denkit"-módszere lesz a célravezető. Annál is inkább, hogy nagyon erős kalandelem szorult a játékba: a lakókkal, NPC-kkel és a különböző lényekkel történő kapcsolatteremtésnek nem biztos, hogy az a kizárólagosan jó megoldás, ha betámadjuk őket. A kalandoroknak is érdekes sajátosság lesz, az "emocionális dialógusok" rendszere, mely elmés megfogalmazás azt takarja, hogy a beszélgetőpartnerünk pillanatnyi hangulata alapján fog reagálni. A megoldások tehát ígéretesen hangzanak, nemkülönben az, hogy a játékhoz készített Monster Engine grafikai megvalósításában is ötvözték a belső (pl. Unreal) és külső (pl. Myth) 3D megjelenítési módszerek sajátosságait, hogy tényleg teljes mozgási szabadságfokot biztosítsanak a játékosnak. Egyébiránt azt ígérk, hogy mindez hi-color színmélységben egy szimpla 3D-kártyával tökéletes sebességet produkál majd egy P166-on is. A Diszkkrét Szörnyek még nem találtak megfelelő kiadót a játékra, viszont ígéretük szerint a játék már húsvét környékén megjelenik.



THIRD WORLD



A Fallout 2 még csak épp kiugrott a piacra, de hamarosan követi egy másik poszt-apokaliptikus szerepjáték, márpedig valószínűleg az RPG-rajongók legnagyobb öröme, mert az előzetes képei igencsak barátságosnak festenek. A történet színhelye egy egész bolygót befedő város, amelyet korrupt politikusok és garázdálkodó gengszterbandák irányítanak. A játékban egy ötfős csapatot fogunk irányítani, amelynek tagjai öt különböző faj képviselőiből válogathatjuk össze. Természetesen mindegyik egyéni tulajdonságokkal és statisztikákkal rendelkezik, fájának és osztályának függvényében. A karakterek különböző fegyvereket, pajzsokat, öltözetet, továbbá bionikus energiákat használhatnak, valamint egyes idegen fajok olyan képessé-

SYSTEM SHOCK 2



Ismertős a cím? Az talán nem véletlen, hiszen annak a sci-fi játéknak a folytatásáról van szó, ami 1994-ben igen nagy sikereket aratott a Doom-klónok piacán, egyrészt a grafikai jával, másrészt a sebességével, harmadrészt pedig azzal, hogy erős RPG-elemek kerültek a szokásos esztelen lövöldözésbe. A Looking Glass karácsonyra épphogy csak befejezte a Thief: The Dark Project c. 3D-játékát, és a Thief-engine-re alapozva már keményen dolgoznak az SS2-n. Amit már biztosan tudni lehet a 16 bites grafikán és a 3D-kártyán kívül, az az, hogy sokkal több RPG-vonása lesz, egy csomó felvehető tárggyal, aprólékos karaktergenerálással és fejlődéssel. A tekintélyes méretű fegyverarszenál szintén variálható lesz: a fegyvereket fejleszthetjük, javíthatjuk (mert meg is sérülhetnek) és a löszert is cserélhetjük. A feladat egyébként hasonló az előző részhez: a futurisztikus környezetben különböző adatbázisokba és biztonsági rendszerekbe törünk be, és mellékesen lemészárolunk mindenkit, aki megpróbál bennünket ebben az áldásos tevékenységben akadályozni. Mindez kiegészül még a kooperatív üzemmódot is tartalmazó multiplayer-opcióval. Az Eidos-tulajdonban levő Looking Glass a jövő év közepére már szeretne elkészülni a játékkal.



gekkel is rendelkezhetnek, mint például az alakváltoztatás, a szuperintelligencia vagy a természetfeletti erő. A város kulcsfontosságú épületeinek és területeinek ellenőrzés alatt tartásával csapatunk tagjai valamilyen jövedelem, illetve fegyverek és létfontosságú tárgyak birtokába juthatnak. Külön érdekesség lesz a környezet megjelenítése, ugyanis a program a városról véletlenszerű képeket fog generálni, és az aktuális helyszínt real time-ban rendereli le, amivel tetszőleges nézőpontot biztosít a játékos számára. Az "első programos" Redline nevű csapat bemutatkozása tehát igen nagy siker lehet, amit az is bizonyít, hogy az Activision azonnal lecsapott a kiadói jogokra. Várható megjelenés: jövő év második negyedéve.

CASINO

A különféle játékfejlesztők időről-időre rendszeresen előhúzzák a tarsolyukból a gazdasági szimulációkat, mert ezek egy kis humorral megspékelve mindig is szinte biztos receptet jelentenek a sikerre (ld. Theme Park, Theme Hospital, Monopoly-sorozat, és még sorolhatnánk). Pont ilyesmit forgat a fejében a brit illetőségű Creative Edge csapata is. Casino Kit című programjukban ugyanis egy játékasztal tulajdonosának dolgos hetekőnapjai elevenednek meg. Kicsiny kaszinónkat különféle blackjack asztalokkal, félkarú rablókkal, pókergépekkel és mindennemű szerencsejátékkal telepítjük be. Nemskora nagy számban megjelennek az ügyfelek is, hogy elvesszék minden pénzüket, mi pedig minden tőlünk telhetőt elkövetünk, hogy ez minél jobban sikerüljön nekik. Nemcsak a gépek felállítása, hanem a kaszinó üzemeltetésének minden ügyes-bajos dolga a mi nyakunkba szakad kezdve a mellékhelyiségektől egészen a kedves látogatók által szétvert masinákig. Addig míg egy látogató veri szét azt a masinát, amin a gép árának a tiszteresét elvesztette, addig még nincs is nagyobb gond – az igazi bajok akkor kezdődnek, amikor a maffia is kezd rossz szemmel nézni, hogy belepofátlankodtunk kedvenc üzletébe... Mind a grafika, mind a felfogás NAGYON erősen emlékeztet a Theme Hospitalra vagy a Constructorra, így igen kellemes percek elé nézünk úgy március magasságában, amennyiben a Ubisoft prognózisa helyesnek bizonyul.



RESIDENT EVIL 2

Most már úgy tűnik, hogy végre-valahára megjelenik a Resident Evil 2 PC-s verziója is. A Capcom stílusteremtő kalandjátékának folytatása természetesen sokkal több zombival, sokkal brutálisabb fegyverekkel és rengeteg vérral várja a kedves játékosokat. PlayStationön már a nyáron megjelent, és elég "tűrhetően" muzsikált, hisz olyan 5-6 millió körül tarthat az eladása a világon. Teljeskörű 3D-támogatás, hihetetlen mennyiségű videó és két rettegő főszereplő várja a kedves játékosokat februárban. Meg pár zombi.



SILVER

A konzolokon óriási népszerűségnek örvendő sajátos játéktípus, az "akció-RPG" eddig érthetetlen módon szinte teljesen elkerülte a PC-t, pedig aztán minden egyben van bennük, amire csak egy játékos lélek vágyhat: izgalmas cselekmény, logikai feladványok, akciódús csatajelenetek, és persze szép hosszú játékmélet. A Final Fantasy VII sikere úgy tűnik, talán megtöri ezt a jeget – vagy ha az nem, hát akkor az Infogrames Silver című játéka fogja. Első pillantásra FFVII-nak nézne az ember, pedig ha a stílus, a grafika és a kamerakezelés hasonló is, azért jelentős különbségek vannak. A történetben hét főből álló csapatunkkal indulunk a játék címét adó varázsló megsemmisítésére. Renderelt háttérreken folyik a séta, amelyek ugyan nem teljesen interaktívák (például nem lehet szétverni őket), viszont a berendezési tárgyak alkalomadtán kiváló fedezékként szolgálnak, illetve akár előnyös pozícióként használhatjuk egy-egy magasabb részét. Csapatunknak koedukált inventoryja van, tehát az NPC-kkel tartott beszélgetés után megszerzett tárgyakat egyes speciális karakterek cipelik magukkal, hanem egy nagy kalapban tárolhatjuk, és szükség esetén gyorsan kioszthatjuk őket. Az egyes fegyverkategóriákon (kézifegyver, páncél, löfegyver, stb.) belül nyolc különböző kategória van, míg a varázsló karakterek összesen negyven fajta



varázslatot süthetnek el. A legnagyobb különbségek az FFVII-től a csatajelenetekben fognak jelentkezni. Mindenekelőtt a csata itt TELJESEN real time-ban folyik, míg egybár az FF összecsapásai inkább egy körökre osztott stratégiai játékre emlékeztettek. Második óriási különbség, hogy az FF-stílusú játékok csatarészeinek körülményes kezelését teljesen elhagyták, helyette pedig egy olyan módszert alkalmaztak, ami teljes mértékben az egérre és maximum csak egy-egy billentyűre hagyatkozik: például ha aktuális emberként egy méretes pallost tart a kezében, akkor elég megnyomni egy billentyűt, egy rövid oldalirányú mozdulat az egérrel, és máris oldalról kaszál ellenfele felé, míg mondjuk egy jobb clickkel hátrabukfencet csinál, hogy kitérjen egy támadás elől. Egyébként minden egyes karakternek hat támadó és nyolc speciális mozdulat sorakozik fel az egyéni repertoárjában. Szóval a 20 igen méretes pályából álló játék minden tekintetben komoly vetélytársa lehet a Final Fantasy VII-nek, bár kétségtelenül egy hátránya is van vele szemben, márpedig az, hogy elég lineáris játékméletre épül. A megjelenés jövő tavaszra várható, és biztos, hogy tesztjével még találkozott oldalainkon.



APRÓSÁG

■ Jó hír a Douglas Adams-rajongóknak, hogy hivatalosan is bejelentették, hogy film készül a Galaxis Útikalauzból. A forgalmazó a Disney lesz, ami azért egy kicsit ijesztő. Miként az is, hogy a Mester cége, a The Digital Village a nagyszerű Starship Titanic után dolgozik egy Útikalauzon alapuló játékon, amelynek főszereplője természetesen Arthur Dent. Ez a harmadik részben ("Az Élet, a Világ-mindenség, meg Minden"), a Krikkit Háborúk idejében játszódik. A Titanic-tól eltérően ez nem egy kaland, hanem egy 3D akció/kaland-játék lesz, a készítőket elsősorban a Nintendo's Zelda 64 inspirálta. Mind a film, mind pedig a játék megjelenését 2000 nyarára tervezik.



■ Talán a Dungeon Keeper elhalasztási rekordját akarja megdönteni a Sierra ezer éve készülő Quake-klonja, a Prey. Nyilván az időközben megjelenő konkurens is okai a késésnek, és a megjelenés most már '99 végére, vagy akár az ezredfordulóra is elcsúszhat.

■ Nagyszemű manga-lányok elsőrangú zsákmánya lesz egy új japán stílusú akció/RPG játék, az Evenstar. A normál részeknél Lara-, az akciórészeknél pedig Quake-nózetet használó játék egyelőre még kiadót keres magának, de a nyár közepén talán már játszhatunk vele.

■ Első ízben jelölték Oscar-díjra számítógépes figurát Abe, az Oddworld főhősének személyében. Részletek a következő számunk tesztjében.

Éltalában egyetlen fejlesztőnek sem jelent különösebben nagy ráfizetést, ha egy képregényfigurára alapoz egy játékot. A comics-műfaj fogyasztói a legszélesebb rétegeket ölelik fel, és nyilván egyetlen olvasó sem tiltakozik az ötlet ellen, ha egy általa jól ismert képregényhős életre kell monitorán. Szintén nem utolsó szempont, hogy – lévén a comicsok legtöbbje rendszerint folytatásos – folyamatosan ingyenes reklámozást biztosítanak, és fenn tartják az érdeklődést a játék iránt. Témáját, szellemiségét és stílusát tekintve a képregények világa ma már annyira szövevényessé vált, hogy az egy T.J.-t leszámítva már szinte senki nem ismeri ki magát közöttük: a Hupikék Törpikéktől kezdve a kifejezetten pornográf művekig egyszer-

gények egyébként kifejezetten a felnőtt olvasóközönséget célozzák meg: természetfeletti erők, gengszterek és bérnyilkosok, sötét voodoo mágia – ideális kulisszákat egy jó kis pszichohorrorhoz.

A történet főhőse Mike Leroi, angol irodalom-szakos tanár, aki jelenleg egy valamivel jobban fizetett állásban (bérnyilkosként) ténykedik New Orleans sötét negyedeiben. A játék egy voodoo varázslónő, Nettie borzalmas látomásával kezdődik, aki megjövendöli a napot, amikor a holtak újra életre kelnek és előzönlök az élők világát. Egyetlen fegyverként Netti egy ősi afrikai kultikus tárgy, a Shadowmask segítségével megidézi az Árnyembert (Shadowman), egy hatalmas mágikus erők felett uralkodó voodoo harcos szellemét, aki Mike Leroiban kél új életre. A harccos Mike-ként járkal az élők földjén, kénytelen engedelmessékedni a társadalmi és a hús-vér lét korlátainak – de a Shadowmask segítségével bármikor képes egyszerűen átsétálni a Holtak Földjére és Shadowmanné alakulni.

A játék tulajdonképpen egy külső (állítható) nézőpontból játszódó akció/kalandjáték, de azért Tomb Raider-klónnak nevezni enyhe túlzás lenne (valami olyasmi, mint összekeverni Claire Kennethet Stephen Kinggel azon az alapon, hogy mindkettő regényeket ír). Témáján kívül abban is igencsak eltér a populáris Lara-vonaltól, hogy a kommunikációban a kalandjátékokhoz hasonló módszerrel ta-

szúlt – tehát nyugodtan felkészülhetünk rá, hogy a szó szoros értelmében is vérbő akciónak nézünk elébe. (A játékot egyébként csak 15 éves kor felett ajánlják.) Alapállapotban Mike egy 50-es Magnum Desert Eagle-t, Shadowman pedig természetesen egy Shadowgunt hord magával. (Kedvenc együttese pedig nyilván a Shadows...) Néhány fegyver az Élők és a Holtak Földjén egyaránt működik, néhány csak az élő bérnyilkosok kezében kel életre, míg néhány eszköz működtetéséhez Shadowman természetfeletti erejére lesz szükség.

A készítőik teljesen non-lineáris, elágazásokkal teli cselekményt és játékmenetet ígérnek – az ilyen ígéretek persze nem árt fenntartásokkal kezelni, míg meg nem látjuk, mit tud a végeredmény. (Elvégre azt mégsem hirdethetik a készülő műről, hogy mehetnek rájöttek, mennyire egysíkú és lapos, de ha egyszer belefogtak, most már befejezik.)

Térjünk át inkább a technikai részletekre. A játék motorja a saját fejlesztésű VISTA 3D engi-

igéretes próbálkozásnak tűnik a Shadowman. Igaz ugyan, hogy a screenshotok nem győzték meg különösebben arról, hogy azok a figurák tényleg olyan elképesztően részletesen vannak megjelenítve, meg arról sem, hogy ez a VISTA 3D-engine valami hi-

Gyorsaság fél egészség



Ah! Friss teával fogadják erre a vendéget



ANNYIRA még nem tartom kidolgozottak ezeket a figurákat – bár mondjuk a bal alsó sarokban heverőt be tudnám ajánlani valahova madárjesztőnek



SHADOWMAN

rúen minden stílus kedvelője megtalálhatja az ízlésének megfelelőit.

Valószínűleg az Iguana sem tett rosszul, amikor belekezdett Shadowman című játékának fejlesztésébe. A hasonnevű figura által fémjelzett képre-

lálkozunk, azonkívül néhány RPG-elem is belekerült ebbe a fura mixtúrába. Ahogy a játék folyamán megfejtje a voodoo próféciaikat, lapozgatja az FBI sorozatgyilkosokról készült fotóalbumait karakterünk folyamatosan fejle-

Távolban egy fehér vitorla



dik. Megtanulja, hogy a Shadowmask segítségével hogyan szabadítsa fel és irányítsa az önmagában rejlő túlvilági energiákat, egyre újabb tárgyakat és fegyvereket szerez – és így tovább. Mint már említettük, az alapul szolgáló képregény kifejezetten felnőtteknek ké-

ne-t, amelyet elsősorban nagy területek megjelenítésére terveztek, amelyen a játékos elláthat egészen a horizontig. Egy különleges technika került bevetésre a figurák minél részletesebb ábrázolásának érdekében, továbbá igencsak érdekes és reményteljes elképzelés, hogy az embereket minél élethűbb fiziológiai adatok alapján próbálják megjeleníteni (például észrevehető ez az izomzat reprodukálásánál). Mielőtt azonban ezekről véleményünk mondanánk, jobb lesz a játékot menet közben megnézni – pont valami hasonló dolgot ígértek a fejlesztők a Queen the Eye esetében is, és elég borzalmas dolog kerekedett ki belőle. Mindent összevetve első ránézésre

hetetlen mértőldő a nagy területek megjelenítésében (ugyanis az eddig nyilvánosságra hozott játékképeken szinte kizárólag szűk helyek voltak) – mindegy, már régen leszoktam róla, hogy állóképen ítéljek meg játékokat. A történet viszont igencsak érdekesnek ígérkezik, tehát a Shadowmanból még bármi lehet is: vagy kalaposinas, vagy egyéb dolog. Reméljük a legjobbakat, tavasszal pedig úgyis meglátjuk.

Shadowman

FEJLESZTŐ: Iguana Entertainment

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.acclaimnation.com

MEGJELENÉS: '99. március

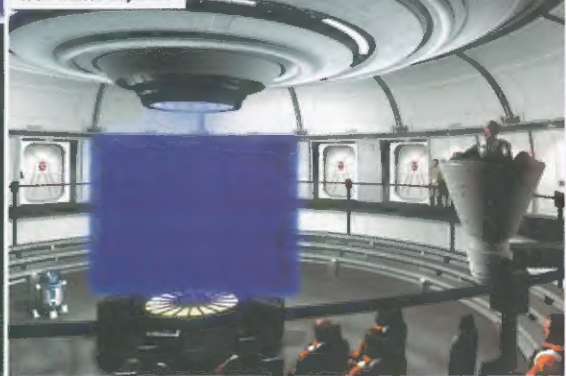
X-Wing, Tie Fighter, Lucasarts. Négy ROPPANT különösen bangzó szó. (Már ha az X-Wing egy szó.) Négy olyan szó, amitől úgy a Star Wars-rajongóknak, mint az egyszeri PC-játékosoknak felborzolódnak a hátán a szőr, nyelvük körkörös mozdulatokat végez ajkukon, és ujjuk szorosan egy képzeltet joystick karjára fonódnak. Hát igen: az X-Wing/Tie Fighter-sorozatot már hosszú processzorgenerációk óta sokak kedvence, ami nem feltétlenül csak a Star Wars-környezetnek köszönhető – sokkal inkább annak, hogy a maguk idején mindig a legjobbat igyekeztek kihozni a masinákból. Többnyire sikerrel. A sorozat legutóbbi darabjában (X-Wing vs Tie Fighter) szerencsésen majdnem frígyre is lépett a két gép, bár azt tegyük hozzá, hogy azért ez a rész nem aratott

jelentősen átalakított engine teljes mértékben támogatni fogja a különböző típusú, bármely generációhoz tartozó 3D-kártyákat (kispénzűek is megnyugodhatnak: nem lesz követelmény). A játékban bevetésre indulhatunk régi és új ismerősökön is (X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95 és korábbi szállító), de a legkellemesebb meglepetés az lesz a rajongóknak, hogy

két, egymással rivalizáló család küzdelmét követi egy csillagközi üzlet feletti ellenőrzés megszerzéséért. Az egyik ilyen család tagjaként csatlakozik a játékos a Lázádkhoz, szóval nemcsak a Birodalom katonáival, hanem üzleti ellenlábasával is fel kell vennie a harcot. Kezdő pilóták egy többszintű

rint ötöt. A játékban modemen és soros porton keresztül 2, Interneten 4, helyi LAN hálózaton pedig 8 játékos csapathoz össze egyeztet. Kényelmes újítás, hogy az egyéni és a multiplayer-küldetések indítás előtt egyaránt szabadon konfigurálhatók, azaz a játékos többek között megadhatja a kül-

Az eligazítások szemlétomást blue box-technikával zajlanak



detésben részt vevő hajók típusát és számát, a célpontok fajtáját, valamint a Secret Weapons of the Empire opcióit. Annyit tehát már előre elvárhatunk az X-Wing Alliance-tól, hogy az elődeinél lényegesen szebb látványval és jóval komplexebb történettel kecsegteti a leendő játékosokat, de talán egyeseknek hiányozni fog a mattfeketén csillogó Tie Fighterok pilótakabinja. Valahogy nem igazán fér a fejembe, hogy miért nem lehet végre egyszerűen egy olyan Star Wars repülő szimulátort csinálni, amelyben szépen felsorakozik mindkét fél összes típusa (vagy legalábbis az

X-WING ALLIANCE

olyan osztatlan sikert, mint mondjuk elődjei: sokan bíralták a szerzőket, hogy túlságosan multiplayer központú lett az egész játék (hja, akkor kérem mániákusan az volt a divat), és ezen a küldetéslemez sem segített különösebben – így a következő részben ezt a kritikát igyekeztek maximálisan szem előtt tartani. A fejlesztő Totally Games ugyan mindezidáig szerényen meghúzódott a Lucasarts árnyékában, de azért elég jól csengő nevük van a szakmában: többek között ők csinálták a Lucasartsnak a Tie Fighter és X-Wing-sorozatok korábbi darabjait is, továbbá olyan patinás neveket, mint mondjuk a Secret Weapons of Luftwaffe vagy a Battlehawks 1942.

Az X-Wing sorozat az Alliance-szel a technikai fejlődésnek köszönhetően egy új lépcsőfokára érkezett, hiszen a

végére a Millennium Falcon is feliratkozott a repülhető gépek listájára: be-szállhatunk rajta a második Halálcsillag elleni küzdelembe az Endor bolygó melletti összecsapásban, és végre személyesen kezelhetjük azokat a jópofa négycsövű lézergyűkat, amivel Luke és Han takarította a Tie-vasdázokat a filmben. A régi ismerősök természetesen kinézetükben már csak nyomokban emlékeztetnek egykori önmagukra, hiszen minden egyes gép teljesen újra lett modellezve, és csodaszép rendelt textúrákkal öltöztették fel őket.

Az X-Wing vs. Tie Fighter kommentáló negatív kritikák miatt, most külön



Az ember lelke örül, hogy mindenütt ennyi "követőre" akad...

gyakorló pályán sajátíthatják el a géppel való manőverezés és a fegyverek kezelésének tudományát, majd két gyakorló küldetést teljesítve nyerhetnek felvételt a Lázádk erőinek soraiba, hogy bebarangolják velük az egész univerzumot. Természetesen az eddigiekhez képest növekedtek a méretek is: nemcsak hogy jóval több résztvevője van a küldetéseknek, de egy-egy bevetés több szektorra is kiterjedhet. Minden egyes gép fel van szerelve hiphajtóművel, tehát a történet egyes eseményei közötti nagyobb távolságokat hiperugrással fogjuk leküzdeni.

Az ötven singleplayer küldetésen kívül természetesen találunk multiplayerre tervezett pályákat is, szám sze-



A Millennium Flakon csendesen pihen egy csillagközi üvegviszaváltó mélyén. Vóllá: az Alliance-ban végre te is meglovagolhatod

ismertebbek), és a kedves játékos kedvére csemegézhet bármelyikből, mint mondjuk a Red Baronban. Illetve értem én: nyilván előbb-utóbb a Birodalom iránt rajongó lelkek is várhatnak valami hasonlót, mondjuk "Tie Fighter Alliance" fantáziánéven.

X-Wing Alliance

FEJLESZTŐ: Totally Games

KIADÓ: Lucasarts/Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: '99. március

Jó estét, Leia hercegnő rendelte a taxit?



Ha pók lennék, akkor hét szemem nevetne a karácsonyi játékdömping láttán, hiszen a kiadók soha nem látott mennyiségű új játékot dobta be az ünnepek előtt már amúgy is pezsgő játékpiacon. A kis pók fennmaradó szeme azonban keserű krokodilkönnyekeket hullat, mert néhány nagy ígért a jövő ködös távolába vesztett: a C&C2: Tiberian Sun és a Heroes of Might and Magic III hiányával még csak-csak megbirkózott acélos immunrendszerem – de hogy a Bullfrog miatt nem tudtam a nagytól mit kérni a karácsonyfám alá, azt már nem! Mát hol van a Dungeon Keeper 2, hogy csókolna meg beneteket egy Bile Demon! (Csak és kizárólag a Populous miatt úszta meg

daszép dungeonunk, valamint dicső szörnyeink most már gonoszságuknak

Lesz néhány új karakter is. Kezdjük mondjuk a tolvajjal, ami hasonló fog-

bajos vas-tüskékkel veri át a gyanútlan vándorokat. A Populousból is érkeztek ötletek: a játék egy teljesen új vonásként számolni fogja a követőinkből szívott manát, és például a mágikus ajtók is ebből szerzik a működésükhöz szükséges energiát. Új varázslat lesz a Tremor, ami például hatalmas földrengést (illetve képernyőrengést) és sziklaomlást okoz, míg az igen sok manát elhasználó Turncoat, amivel egy ellenséges lényt átállíthatunk az oldalunkra. Szorongatott helyzetben levő teremtményeink segítségére siethetünk az Infernoval, ami igen látványos pirotechnikai bemutatót rendez majd. Berendezését illetően teljesen újszerű lesz a Training Room, és új szoba a Casino is, ahol alattvalóinktól Gonoszságunk visszanyerheti fizetésüket és jutalmukat. Csupa finomság, amit Bullfrog bácsi nem akar odaadni nekünk, és még csak egy kis részével foglalkoztunk... Na mindegy,

DUNGEON KEEPER 2

rezidenciájuk azonnali atomcsapásomat.)

Pedig olyan szépen indult minden: tavaly végén jöttek róla az első hírek, az év elején az első screenshotok, meg a karácsonyi megjelenés ígérete. Utóbbi tapasztaltabb öreg rókák gúnyos mosollyal nyugtázták, mert az első részt négy éven keresztül ígértették "hamarosan" (ami a Bullfrog-féle időskálán egy egészen más fogalom, mint normál embereké). Az 576 házi szkeptikusai (köztük én) azonban igencsak meglepődtek, amikor nyáron havi rendszerességgel takaros kis CD-

lalko-
zású

urak módjára sötétben settenkedik, és elemeli a keze ügyébe akadó dolgokat. Például egy kincseskamra tartalmát. Azonkívül képes eltávolítani a csapdákat is. Igen kemény ellenfél lesz a közelharcban a Fekete Lovag, vele ellentétben viszont a Sötét Elf jobb szereti biztonságos távolból eregetni a nyilait. Akad egy új hűlőfésülés is, nevezetesen a szalamandra. Új ajtók és csapdák is érkeznek. Az előbbi kategóriában

megfelelő, modernül rüt kinézetet kapnak. Ugyancsak lecserélték a kezelőfelületet is, ami talán nem volt egészen jó ötlet, tekintve, hogy az alapjal a Populousban is megfeleltek cél-

a Portcullis a plafonról lecsapó villámokkal fogadja a hivatlan vendégeket, míg az utóbbiaknál a Fear-től frászt kapnak a Jó lényei, a Sentry viszont azonnal tüzet nyit, ha ellenség érkezik a közelébe. Szintén új csapda a padlóba épített Spike Trap, ami

Teljesen 3D csirkék, páran fogyasztás után



Ott van, ott van, ott van! Ott van a nagyon nagy király!



A legvidámabb hely most is a temető. Persze csak a kinczókamrán kívül

k kezdtek érkezni, screenshotokkal, videókkal, és egyéb, pavlovi reflexeket kiváltó dolgokkal: jé! ezek tényleg csinálják! És szemlátomást haladnak is... és most tessék: nincs mit kérnem nagytól...

Azért él a remény, és mivel földi küldetéseim jelentős részének tekintem a DK2 iránti érdeklődés fenntartását, most összefoglaljuk, hogy mit várhatunk a csintalan játék folytatásától. (Közben imádkozom, hogy jövő karácsonykor ne hogy ugyanezt kelljen tennünk.)

Hát mindenekelőtt alapkövetelmény lesz a 3D-kártya, mert teljesen lecserélték az első rész engine-jét, és cso-

juknak. Szintén megváltozik a harc rendszer egy része: az első részben igen kényelmes megoldás volt, amint lényeinket a kezünkbe véve szépen leszórtuk őket a szükséges helyre – itt már nem lesz ilyesmi. A "taktikára és stratégiai védelemre sokkal jobban koncentrálnó rendszer" megfogalmazásból nem tudtam kisílabizálni, hogy mit találtak ki helyette – majd meglátjuk.

Egy varázsló, amint épp kiszáll a háttérben elsűvítő négyes metróból



Momentán éppen márciusra ígéri a mi Gyula ex-vezérünkről elnevezett Reaper és díszes kompániájának visszatérését. Jó. Rendben van. Azt még hajlandó vagyok kívánni, akár kenyéren-vízen-Carmageddonl-n. Viszont a lehető legkomolyabban megfenyegettem az Electronic Artsot, a Bullfrogot és a házmasterünket (szóval mindenkit, aki számít), hogy ha hűsvétke sem lesz DK2-m, akkor hirtelen felindulásból frankón a kaszámba dőlök!

CoVboy

Dungeon Keeper 2

FEJLESZTŐ: Bullfrog

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.bullfrog.co.uk

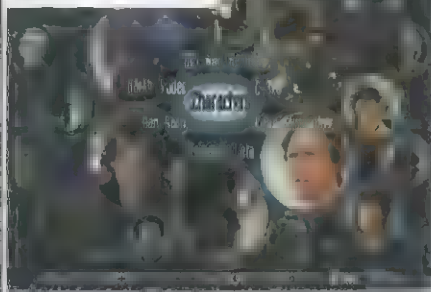
MEGJELENÉS: '99. március

A mikor a hetvenes évek első harmadában George Lucas megkezdte a Star Wars előmunkálatait, talán nem is tudta, hogy mit művelt: meglátta az isten lábát, kerti zuhany módjára magára nyitotta Fortuna bőségszaruját – és mellesleg létrehozott egy teljesen önálló univerzumot. Egy olyan univerzumból, ami az emberek egy része számára talán ismertebb, mint az, amiben él. A film '77-es bemutatója óta pedig ez az univerzum egy virágzóbb, rákos daganat sebességével kezdett el burjánzni, és ez már idestova két évtizede töretlen lendülettel tart: a filmtrilógián kívül is se szeri, se száma a média különböző területeit elborító feldolgozásoknak. Talán Lukács üres ügyes üzletpolitikájának következménye, hogy – egyéb hasonló világokkal ellentétben – a Star Wars-univerzum a mai napig ugyan igencsak komplex, de mindamellett teljesen zárt maradt: az SW-logóval megjelent ("hivatalos") regénykötegek, képregényhegyek és persze játéksorozatok szereplőinek és történéseinek pontosan megvan a

STAR WARS BEHIND THE MAGIC

Ezt hívják multimédiának

Ajjaj! Vagy kitértek az elméletbegek az intézetből, vagy valahol erre forgat a Lucas



Az első CD-t Woody Allen-féle parafázissal akár úgy is nevezhetnénk, hogy "Ami tudni akarsz a Star Warsról (csak idáig nem merted megkérdezni)". Ezen találunk ugyanis minden adatot Karakterek-Technológia-Helyszínek-Események témakör szerinti felosztásban. A Karakterek címszó alatt természetesen nemcsak a főszereplők adatait találjuk meg, hanem az összes mellékszereplőt, fajt, lét- és szervezeti formát, mindent olyan szinten, hogy olyan figurák élettrajzi adatai is benne

vannak, akiknek annyi szerepe volt, mondjuk egy képregényben, hogy az egyik sajtóban jól fejbe lüttek. Megtudtam például, hogy

mit visel Boba Fett a jobb vállán. Te tudtad? Persze, mert eddig nem is merted megkérdezni. Megmondom: egy vuki skalpot. Lehet, hogy beküldöm kérdésnek a "Mindent vagy Semmit"-be... A Technológia főcím alatt a különféle cuccokat (fegyvert, járművet, űrhajót, fegyverszállítókat – mindent) találjuk meg, hasonló részletességgel. A készítés közben talán a Monkey Island stájából is betevett valaki a szobába, mert pár

fegyvert ki is próbálhatunk egy rohamosztagson, aki hol szepitpáncsra, hol gyalog galopp-effektussal szel lelteti a hatást. A Helyszínek és Események címszavak teremtnek rendet térben és időben. Az időskálából például kiderül, hogy Star Wars szerint 4-ben Boba Fett meglátogat Sarlacc barlangjából (hurra! Boba rulez!), 10-ben pedig az ikrek után újabb hébit general Solo és Leia (mi tartott addig?), és Palpatine császár is visszatér (még hurrab! Palpatine még rulezebb!)

...a "Mindent vagy Semmit" szoba körül: igen nagy poén, hogy a megszerzett ismereteket a Trivia pontnál egy yotétkedő keretben ki is kérdezi tőlünk a Palpatine, Mon Mothma és hasonló gyanus elemekből álló zsűri – a Trivia pontnál mindig egy kérdést tesznek fel az éppen aktuális almenü almenüinek almenüiben elvasható adataikról. Hihetetlen nagy király vagyunk: a 600 kérdésből 117-re választottam 14%-os találati aránnyal. (Nyertem is egy AT-ST-t, itt parkol a szerkesztőség előtt.) Kis kíváncsiak ugyancsak az első CD-ről értesülhetnek a most forgatott 8. részről (maradjunk ennél a számmal) apróságairól.

Ez a szószói hágyverek a 0. részből nem nagyon hasonlít arra a bácsira, aki egykoron lesz belőle



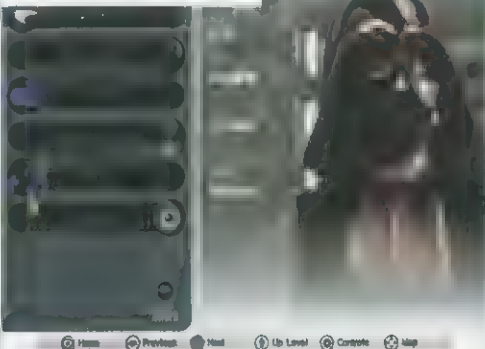
helye térben és időben egyaránt. Ebben az univerzumban viszont már avatottabb szobá-jedik is csak igen talányosan ismerik ki magukat, tehát nem csoda, hogy a Lucasartsnál szükségét látták, hogy egy (pontosabban: kettő) szolid multimédia CD-vel rendet tegyenek benne. Ilyeneket ugyan szűkös kereteink miatt nem szoktunk tesztelni, de ezzel azért kivételt teszünk, mert egy "kicsit" jó lett.

A bajos install (csak 3 megát) után felcsendül a jól ismert főcímezene, amitől már kellemes borzongás áraszthat el mindenkit, és megkezdhetjük a bűvárkodást a Star Wars-adatok tengerében. Ma valaki komolyan gondolja a vállalkozást, azt előre figyelmeztetem, hogy vigyen magával túlélő felszerelést és többnapis hideg ételmezt, mert ez a tenger jóval mélyebb lesz, mint mondjuk a Mariana-árok.

Hullófélben levő békésabbai lakos – a legjobb fazon az egész filmben



Hé! Még a Lucasék sem tudják, megmondani, hogy honnan származik Dörmögő Dörth Vödör!



már legalábbis annyit, amennyit Lucas hajlandó volt elárulni. A bemutatott egyébként '99 májusára tervezett.

A második CD-től kezdtem igazán csuklani. A Behind the Scenes címszó alatt ugyanis például rajta van az eddigi három mozifilm teljes forgatókönyve (sőt, az első részből kivágott jelenetek videója is!), jelenetről-jelenetre, beállításról-beállításra, apró adatokkal megspékelve. Minden snitthez van egy kép is, amely egyben egy interaktív index ide-oda kattintgatva megnézhetjük, hogy mi kicsoda, ki kicsoda – csoda... A Behind the Scenes menüpontból reménybeli rendezők

mondhatják, hogy készült a hamburger (filmes Hamszó), ez ugyanis a filmkészítés kulcsfontosságú lebbentől fel a táltyát – és itt aztán tényleg nem liknőzölak! Az Expanded Universe-ben az SW-fanok csámcsoghatnak egy főt, itt ugyanis megtalálható minden, ami csak Star Wars kapcsán megjelent, az elmúlt két évtizedben: az összes film, könyv, képregény, artbook, figura, bűgre, játék – meg Lucas úr minden vállalkozása, közte a LucasArts története is és addigi ténykedése is.

Nát én nem vagyok egy különösebben nagy Star Wars-rajongó, de megemelem a kalapom a LucasArt előtt: többé ez az, amit multimédiának nevezek. Talán több tízezer oldalnyi hipertextes szöveg, egyszerű kezelőfelület kiválóan átgondolt logikai felosztás, valamint a látvány, a hang és az adatok tökéletes összhangja. Egy kulturális és vizuális kincs. (Lezárnia néha a sárga alapra fehérral írt szöveggel – hogy azért ne legyen már olyan boldog...) Ezek után kicsit banális lenne Star Wars-rajongóknak ajánlani (ők ugyanis házi Bibliaként fogják forgatni) – ajánlom inkább követendő etalonnak azon fejlesztőknek, akik valamilyen témakörben hasonló vállalkozásba kezdenének. Meg ajánlom azoknak, akik kíváncsiak rá, hogy mire képes a multimédia, ha igazi mesterek csinálják. Meg ajánlom magamnak is, mert azért valahogy be kell fejezni ezt a cikket, ugyanis dolgozom van: megyek csinálni egy újvet a kórházba.

Hihetetlen, mennyire meghűlyült ez a világ. Az ügye még oké, ha valaki egy híres filmszínészt vagy popsztárral van oda, de hogy milliók bálványozzanak egy csinos poligonlánykát, az már egy kissé beteges. Ráadásul ez a betegség ragadós: az Eidos által gerjesztett Lara-őrület már stábunkat is megfertőzte. De TI sem úszátok meg! Nyilván már meg is csodáltátok az a havi címlapunkat – ami már rossz előjel –, ha pedig e cikk olvasásába már idáig mélyedtetek, akkor végkép elvesztetek. Lara

során az derült ki, hogy a második rész egyesek szerint túlságosan akciódús lett, túlságosan lineáris, és talán több logikai feladvány kellett volna bele. Aki kezdetektől fogva elkísérték Larát az útjaira, azok jól tudják, hogy az első részben sokkal szövevényesebbek voltak a pályák, a játéknak úgy kb. 70%-a logikai feladatokból állt. A második rész ezzel szemben pergőbb lett: a játékidő 60%-át az akciórészek tették ki. A Core most a békés közeputat próbálta megtalálni, vagyis az 50-50%-os

húzzatunk elő. Persze még más tárgyakra is szükségünk lesz: ha mondjuk elsősegélycsomagot akarunk használni, a tárgylistát az Esc-pel hozhatjuk be. A kezdők számára egy fontos észrevétel: ha folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot, Lara mindig ugyanarra a célpontra fog tüzelni. (Még akkor is, ha az illető már kimúlt.) Ez az automata célzás leginkább a főellenségekkel van hasznunkra, hiszen Lara futás közben is – amennyire csak tud – rajta marad a célon. Az alapvető mozdulatokat

FÖLD KÖNYVI UTAZÁS LARÁVAL

A játék lineáris történetét az alkotók egy egyszerű csellel bontották meg: az indiai, vagyis az első küldetés után három helyre is mehetünk. Indiában Lara egy elhagyott, csupán mérges kígyók és tigrisek által lakott ősi templomot kutat át. Ennek során összetalálkozik egy kutatóval, aki elég furcsán viselkedik. Az ürge hamarosan teljesen be-

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

A KIRÁLYNŐ VISSZATÉRT

Immáron harmadik kalandja elől nincs menekvés: ezt a játékot nem szabad kihagyni.

A "visszaeső betegségről", vagyis azoknak, akiknek már volt szerencséjük valamelyik Tomb Raiderhez, gondolat nem jutott újat, hogy hőseink ismét misztikus kincsek után kutat. A történet nagyon régen kezdődik. Többmillió évvel ezelőtt egy hatalmas meteor csapódott be a Föld légkörébe, nagy pusztítást végezve az akkor még trópusi éghajlatú földrészen, az Antarktiszon. Az emberiség történelmében egy pillanatra tűnt el az első, akik felfedezték a becsapódás helyét. A dermesztő hideg ellenére azon a területen érhetetlen módon bőségesen volt élet, ezért a törzs telepedett, és letenített tiszteletet a krátert, ahonnan az élet erejét származtatták. Sok évvel később azonban egy szörnyű eseményt követően a törzs hanyatt-homlok elmenekült...

Ma ezen a területen egy kutatócsoport folytat ásatásokat, akik ugyancsak szakosan dolgoznak a területen. A munkájuk során véletlenül rábukkannak egy sírra, mely mint kiderül, egy matrúze a Beagle-ről. Arról a hajóról, amin Charles Darwin is utazott. Úgy tűnik, a matrúzek közül néhányan járhattak a kráternél.

Miután a kutatócsoportnak sikerült megszereznie az egyik matrúze naplóját, a cögük érdeklődése hirtelen már nemcsak a kráterre terjed ki, hanem a Földnek több pontjára is. Az egyik ilyen pont India, ahol Lara Croft éppen a legendás infada kincset keresi. Nem tudja, honnan származik ez a tárgy, csak azt, hogy az ottani hiedelmek szerint nagy erő lakozik a kőszobrocskában, amit már nagyon régóta tisztelnek a helybeliek. Hamarosan azonban többet is megtud róla...

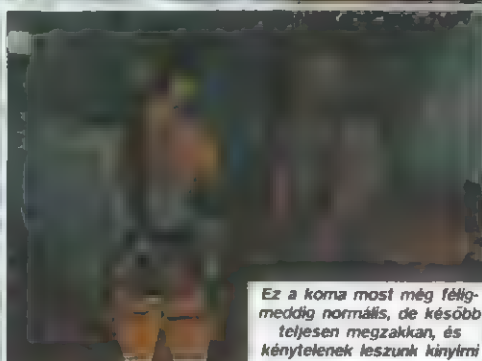
párosítást célozta meg.

A játékmenet ettől még természetesen maradt a régi: "Itt meg kell húzni egy kart, mire ott kinyílik egy ajtó". A kulcsok keresésén, és a csapdák kijátszásán van a fő hangsúly. Újdonság, hogy akad néhány rendkívül személt csapda, ahol nem csupán elfutni, hanem sprintelni kell. Van mondjuk egy hosszú folyosó, melynek mindkét oldaláról hegyes karók merednek, és a két fal egyre közeledik egymáshoz. Itt már a sima futás nem elég: nyomni kell a "?" billentyűt is, mire Lara még jobban behúzik. Sprintelni persze csak rövid ideig lehet – mint a víz alatt a levegő fogyását, az erőtartalmak fel- és lemerülését is egy csik fogyasztása szemlélteti. Ha

jól emlékszem, kirándulás sem volt még a második részben, most viszont már át tudunk "csúszni" a keskenyebb járaton is (guggolás-előre). Jópofa még a csimpaszkodás: a fejünk fölött

levő rácson lógva végigmászhatunk. A fegyverek egy része szintén megújult, új típusú goppisztoly van például az M16-os helyett. A rakétavetőt is lecserélték: nincs már rajta automata célkövetés, viszont a defonáció jóval nagyobb sugárban pusztít. Most pedig az újoncok figyeljenek, ugyanis Lara baba mozgáskultúráját igyekezzem kiemelni. Cselekedni, kapaszkodni (ugrás közben is), és a tüzelni a Ctrl billentyűvel kell, az ug-rás gombja az Alt, a fegyvereket előkapni pedig a Space-szel lehet. Az ug-rások "bemereséhez" sokszor nélkülözhetetlen Lara szemérszögéből körülnézni, ezt a numerikus 0 folyamatos nyomva tartásával tehetjük meg. A terep árnyékolása ebben a részben megkülönböztetesebb: vannak teljesen sötét sarkok. Ezeket csak jelzőlámpával lehet megvilágítani, amiket a "<" gombbal

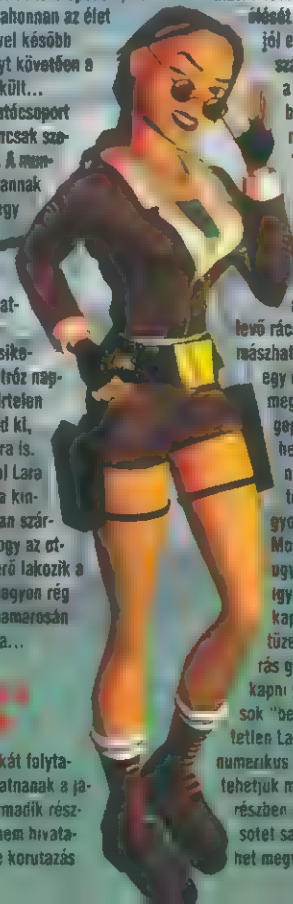
egyéb-
már
ezúttal
is Lara
otthonában
gyakorolhatjuk be
– a kiképzőpályán
alig változott a
legutóbbi rész óta
(Lara's Home a fő-
menüben.)




Ez a koma most még félig-meddig normális, de később teljesen megzakkad, és kénytelenek leszünk kinyírni

Útközben a kincsek és a löszelvények között, zöld kristályokat is találhatunk, de ezeknek nem igazán érttem, mi a szerepük. (Azonkívül persze, hogy megnövelik az életörömet.) Még nem is olyan rég az alkotók azt híresztelték, hogy mivel a második rész a szabad állásmentés miatt túl könnyű lett, visszahozták az első rész kristályos mentés-rendszerét, azzal a különbséggel, hogy a kristályokat fel lehet venni, és ott használjuk el őket, ahol akarjuk. Ezzel szemben a játék tesztelésénél azt tapasztaltam, hogy az életvélünk előhúzásával megint bármikor, bármennyiszor lehet állást menteni. Tehát, hogy me-
net közben mégis meggon-
dolták magu-
kat a szerzők?

Az Eidos hosszas kutatómunkát folytatott annak kiderítésére, mit latnának a játékosok legszívesebben a harmadik részben. Az Interneten rengeteg nem hivatalos site-ot meglátogattak, s e korúzás



Indiában a szobrok elég rossz szokása, hogy néha megelevenednek

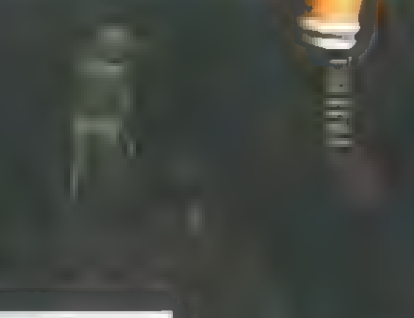


Sokszor elsősegély-
got is hurcolásznak,
levadászni őket. Mi-
közünk egy újabb tu-
dója, mibe is nyúl-
t az öölt figurától el-
merőtelő anyagból
ldi eredetű. A szór-
t több ilyen szöve-
nek ideleń a babo-

szóval ezért is érdemes levadászni őket. Mitán lenniban végeztünk, találkoztunk egy újabb tó dással, Dr. Witterdall, aki elmondja, mibe is nyúlunk bele (lásd a bevezetőt). Az őrlít figurától elvett köszöbrünk valamilyen ismeretlen anyagból készült, valamilyen, ami nem földi eredetű. A már említett mésztrő naplója alapján több ilyen szöbr létezése gyanítható, amiket annak idején a bab-

Úcédania egyik szigetén nem szívesen látott vendégek vagyunk: néhány kanibál akarja megköstöl-
ni Larát, majd éppohgy csak megmenekül, máris T-
Rexek és egyéb őssálatok üldözik őt
tovább. Ezen a helyszínen Larával ka-
jakuzni lehet. A második választható
helyszín Nevada. A sziklás sivatagban
a hírhedt 51-es körzetben tehetünk
látogatást – a vendégszerető katona-
ság el se akarja éreztetni Larát. Meg
kell szökniünk a börtönből, s melles-
leg el kell hozniunk a harmadik szob-
rot. A sivatagban dzsipen is utazha-
tunk. Ezek után még az erős London
van hátra, ahol hősnőnk amolyan fo-
szor börtönrühát gitt magára. A háte-
lőkn és a csatormákban közlekedik,
s úgy futólag még a Szent Pál Szé-
kesegyházát is meglátogatja. Itt érte-
lemesnek tűnik ember elvételre
vannak: biztonsági őrök, zsoldosok,
vagy egyszerű munkások állnak az
utunkba. Ha megvan az összes szobor, Lara elutaz-
ik Dr. Willard antarktisi bázisára, ahol azonban
meglepetésére mutáns tudósok várnak rá – nem
igazán békés szándékkal. A hívtat meteros szán-
lez Lara biztonságára. A végülétben Dr Willard ki-
mutatja a foga fehérjét: ellopja a követet, és el-
menekül egy bányába – a legvé-
gön még egy kis Indiana Jones-
os, bányacsillás száguldás is
lesz.

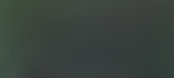
A játék grafikája nagyon szép, s ezért fel is vetődik a kérdés: hogyan tudták az egészet alig egy év alatt kivitelezni. Nos, minden az új időtornak köszönhető. Míg az eddigi két résznél minden poligont manuálisan, egyenként tettek a helyükre, addig az új pályaszerkesztővel egy kattintás egy kisebb helyiség kialakításához elég, amiknek a kinézetét aztán már csak finomítani kell. Ami eddig 2-3 óráig eltartott, most csak pár másodperces melő. Mi játékosok azonban inkább az új, háromszög alakú poligonokat vehetjük észre az új szerkesztő tudásából. Az eddigi Tomb Raiderekben az egész terep csakis négyszögletes poligonokból volt összerakva, ezért is volt olyan túlzottan szabályos minden. Most azonban jól megfigyelhetjük – például a fák gyökereinél –, mennyivel hatásosabb és természetesebb, ha háromszögeket is használunk. Igaz, ami igaz, az ézsungeles helyszín ennek ellenére sem nyerte meg a tetszésemet: még mindig túl mesterkéltek a fák, és a 2D-s "papír" bokrok sem túl meggyőzőek. De sajj! a többi helyszín annál szebb. Az esős, szürke London például



Nicsak! Egy játékos, aki egyszerre akarta végigjatszeni Lara mindhárom kalandját!

dául eszméletlen részletesen meg van csinálva, látványos hibátlan munka. Technikailag figyelemre méltó még a színes megvilágítás is. Ezt az át-
tegender talán észre sem veszi, pedig azt ettől
válik lehetővé, hogy Lara másképp tűnik-ez ki a
valódi nő alett, mint mondjuk egy jelzőlámpa fé-

Na persze háromnyit is töltöget, mindig újra fogunk próbálkozni, hiszen a harmadik rész is olyan mint az előzők: abszolút hihetetlen feladatokkal teli szöveg, és még az olvasás szánt éjszakáinkat is elveszi; a kiatvatlan, sápadt arc tipikus tünete a Tomb Raider-láznak. És még azzal sem vigasztalhatok senkit, hogy hamar ki lehet belőle gyógyulni. Csak az első helyszínen felderítése majd két napomba tellett, őszintén sajnálom mindenkit, aki komolyan gondolja, hogy végre akarja látni.



nyében. Ezen túlmenően említhetjük még néhány 30x-es látrányosságát, mint hogy klasszikus füstöl a pisztoly minden lövés után, vagy hogy még szebb lett a vízeffektus, de talán az ilyen dolgok már el is várhatók egy ekkora névől.

A több mint 20 évkora szint tervezése valóban olyan, ahogy az alkotók ígérték: míg a pályák egy részén az akció domnal, addig a másikon az agytelevízióinkat kell megmozgatótunk. Azt hiszem, ez utóbbi feladatközt fog mindenki jobban megérteni, mivel sem csak jó hangokkal, je-
g



A Szent Pál katedrálisban a tiszteletet parancsoló környezet ellenére is kijött a lábát

EMAIL: SZTO_Care@esag.com
KAXO: Endos
WEBSITE: www.endosinteractive.com
TOLL FREE: 1-800-451-0000

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: nincs

L	10
J.	10
S.	10
Z	8

A róla elnevezett akciójatekok kategóriájában még mindig a Tomb Raider a legjobb

94%

Sin és Sinhődés

Az első személy perspektívából játszható lövöldözős játékokat – mint már megszokhattuk – főleg két felmenőre lehet visszavezetni: vagy a remek grafikájú Duke-re, vagy a szuper interaktív Duke Nukemre. A Sin esetében viszont az az öröndetes meglepetés éri a játé-

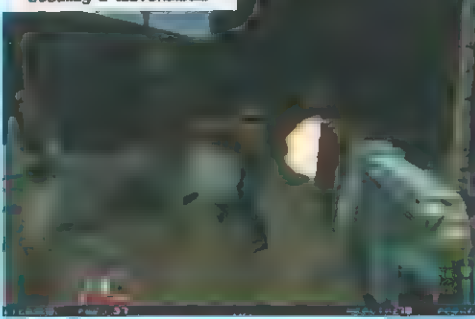
ként a bűnrel állunk hadban. Elexisnek pedig meg kell fi-
gyelnie a hőnét.

**MEGLÉLETI AZ
ELEXIS**

No de elég a koritesből, lás-

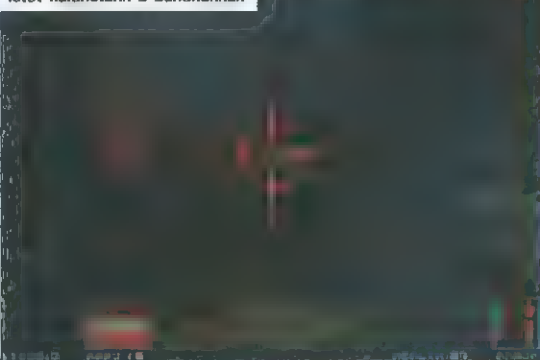
suk in-
kább, mi-
től olyan
hazomi jé
ez a jé-
ték. A
program
grafikája
a Quake II engi-
ne-jét használja,
ez tehát már ele-
ve biztosíték,
hogy nem valami
bővíval van dol-
gunk. Ráadásul
az engine-t né-
hány speciális
tenyeffektussal

Ajjajaj! A Diana hercegnőnek
álcázott tuzshölgy mindjárt
beballag a tűzvonalba...



biztonságos helyre. Néhol akadnak rend-
őrök is, akik megle-
pő módon valóban a
banditák irtásán fá-
radoznak, vagyis a
mesterséges intelli-
gencia is egész po-
fás. A legfőbb segít-
ség azonban kétség-
telenül J.C., a
diszpécser,
valójában
a vele le-
folytatott beszélge-

A távcsöves puská segítségével a távolból is meleg udvoz-
letet küldhetünk a banditáknak



kost, hogy mind
a kettőt egyfor-
mán nevezhetni
elődnek. Egy
olyan játékról
van szó, ami lát-
ványosabb a
Quake II-nél, s
mindemellett
több tereptárgy
használható
benn, mint a
Duke Nukemben.
Az események
színhelye egy
Freeport nevű
nagyváros a nem
is olyan távoli
jövőben. Egy dúskeblű kisasszony
(bár inkább a boszorkány jelző illene
rá), Elexis Sinclair egy biokémiai
vállalat örököseként valami ördögi
tervet forral az emberiség ellen.
Hogy mit, azt még pontosan nem
tudni, de a városban az utóbbi idő-
ben kőszá hírek keringenek külön-
te mutánsok felbukkanásáról, akiket
állítólag bizonyos öltönyös fickók
még a hatóság megérkezése előtt el-
tűntettek... Bármilyen csinos is te-
hát a doktoruő, nekünk John R. Bla-
de ezredes szerepében halálos el-
lenséget jelent, hiszen a Hardcorps
nevű speciális rendőri egység tagja-

Az igen bájos vonalakkal rendelkező
Sinclair ZX Elexis küssé mérges az
egyik beosztottja



feljavították, és az objektumok ki-
dolgozásán is szépítettek. Remek
összkép, sokkal realisabb minden. A
falakra felhúzott, nagyon eltalált
textúrák maximálisan egy koszos vá-
ros benyomását keltik, s minden
pompásan van árnyékolva,
az

egy-
helyszínek pedig kietetlenül
valóságosak. Tisztára mintha egy
igazi bankban járnánk az első küldé-
tésben, majd később a
lepusztult bérházak is a
megszólalásig olyanok,
mint a valódi romok.
Ehhez még hozzájön a
már említett nagy fokú
interakció: a cselekvés
billentyűvel gyakorlati-
lag mindent megpísz-
kálhatunk, ami csak a
kezünk ügyébe akad.
Ahogy a Duke Nukem-
ben, itt is meg lehet
ereszteni a csapatot,
felhúzogathatjuk a kló-
tyókat, telefonálha-

tunk, működtethetjük a kőlaszuta-
tákat, egyes monitoroknál megnéz-
hetjük a biztonsági kamerák képeit
– még a szemeteszkukák fedelét is
megbillenthetjük. Ha nincs is ezek-
nek sok értelmük, akkor is nagyot
dobnak a játék hangulatán. A Duke
Nukemtől eltérően ráadásul itt még
komolyabb eszközöket is igénybe
vehetünk, mint például az építkeze-
sen, ahol beülhetünk egy daruba,
hogy aztán annak lengő súlyával
döntsünk el egy nagy gerendát. Nem
sokkal később motorozhatunk is, ha
kedvünk van hozzá. A küldetések
egyetlen nem szokványosak, mivel
az egész akció egy jól kigondolt,
fordulatos történetre alapozódik.
A játék elején csupán egy sima
bankrabláshoz riasztanak minket, ám
aztán hamarosan kiderül, hogy a
bankrablást valószínűleg valaki meg-
rendelte. Az álarcos rablók egytől-
egyig jól kiképzett katonák, és olyan
rakétalövedékekkel fogadják a helikop-
terünket, amilyen a sarki trafikban
aligha kapható. Elkezdjük tehát
jűldözni a rab-
lók értelmi
szerzőjét.
A maffia-
zó Man-
cinót, és
mire a

téseink teszik
igazán kátan-
dossa és átelhetővé a tá-
tékat. J.C. – azonkívül,
hogy tanácsokat osz-
togat és megjegyzé-
seket tesz az éter-
ben – magas fokú
kalóztudományával
van segítségünkre:
megnyitja előttünk a
komputerek által blok-
kolt ajtókat. Hősünkhöz
hasznosan is egy külön
személyiség, például ha
céltalanul törünk-zúgunk,
odaszól nekünk: "Akkor et-
től most boldogabb vagy?"
A játék egyedi megol-
dással nagyon meg-
nyerték a tetszése-
met. Az, hogy a
bank biztonsági
rendszerét egy
számítógépen ki-
resztül lehet ki-

Hanyalt babám, ha szeretsz!



gyanúnk úgy négy-öt küldetés után
beigazolódik, a szerencsétlen nyo-
morultat valaki szörnyeteggé változ-
tatja, és úgy fogunk vezetni vele. In-
nen indulnak el a szálak a SinTek
vállalat irányába, és így merülünk el
egyre mélyebben – 38 pályán keresz-
tül – Freeport alvilágában. Az alvilá-
got akár szó szerint is lehet érteni,
hiszen koszos sikátorokban, metró-
alagutakban folyik a gyilkos küzde-
lem, és a mutánsok látványa sem
emlékeztet a Hotel Ritz lakóira.
Jó dolog, hogy nem pusztán ellensé-
get látni a képernyőn. A bankrablók
irodistákat ejtenek túsul, az aluljá-
rókban csövesek melegegnek – min-
denhol van néhány civil. Még beszél-
hetünk is velük: a túsok nem győz-
nek hálálkodni, ha elküldjük őket

kapcsolni,
még csak az
egyszerűbb
feladványok közé
tartozik, de amikor az építkezés
gödreből egy magasra kiálló
csőhöz kell feljutni, az már é-
dekesebb kihívás. Meg kell
mondjam, sokszor a hangok
vezetnek nyomra, mint ez
utóbbi esetben is. Nyikorgás-
sá figyelünk fel, és a magas-
ban egy acélgerendát pillan-
tunk meg egy daru hor-
gán himbálózva. A megol-
dás inntől már pofonegy-
szerű: felöni onnan a ge-
rendát, ami leérkezve el-
tör egy vízcsövet, mi pe-
dig az emelkedő árral.

feljutunk a csatornanyíláshoz. A küldetések sokszínűségét bizonyítja az a misszió is, ahol rejtőzködni kell maradnunk. Amikor elérkezünk a Sin-Tek laboratóriumához, úgy kell beosonnunk, hogy a recepciós nő ne hogy észrevessen minket.

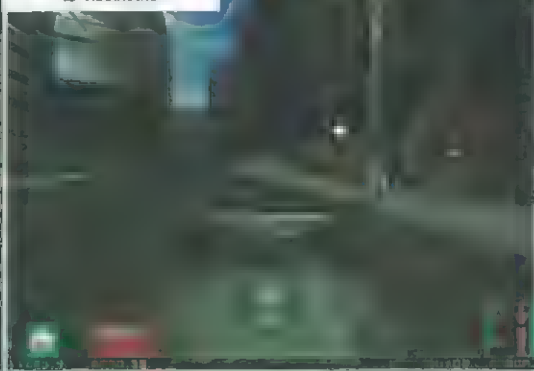
A játékban használatos fegyverek szintén nem lehet egy rossz szavunk

nal lehet váltani. A billentyű lenyomásával a távcsöves puská esetében orvlövészkedhetünk, míg a géppuskánál gránátvető üzemmódba kapcsolhatunk. A gránátokon kívül persze van más robbanószer is: a leggyakrabban távirányítható pók-aknákat találhatunk, az egyik legfélelmetesebb eszköz pedig a rakétavető. A Sin – mint a fentiekből sejthető – a verő játékok táborát gyarapítja, sőt mondhatni rögtön az élholyba sorolandó. A vér a falra spriccel, s minden egyes sérülés meglátszik az ellenfeleken, méghozzá ott, ahol eltaláljuk őket – e tekintetben is sokat javítottak az engine-en. Ugyanez a helyzet a bekapott találatokkal is, hősünket ugyanis kívülről is nézhetjük. Így tehát nem árt szépen felöltöztetnünk emberünket: külön találhatunk sisakokat, golyóálló mellényeket, és nadrágokat. Visszatérve azonban a brutalitásra: a hullák tökéletesen úgy terülnek el, ahogy a lövés erejétől az elvárható, és a maradványaik is nagyon eredetiek. Ha megfigyeljük

mint a normál szintek, nagyszerű arénákat biztosítva ezzel akár 32 játékos számára is.

Sajnos a legjobb dolgokat általában el szokták rontani, s ez az irratlan szabály a Sin esetében is érvényesül. A legeslegidegesítőbb dolog a töltési idő. Amikor elkezdtem játszani a Sinnel, többször is a reset gombhoz nyúltam, mert teljesen úgy tűnt, hogy töltés közben lefagyott. Jónéhány próbálkozás után jöttem rá, hogy egyszerűen csak várni kell (hogy mire, azt nem tudom). Akár 3-4 percig is türelmetlenkedhetünk – valami bug van a dologban. Azt egyébként az alkotók sem tagadják, hogy nagyon "nyers" kódot dobta ki a piacra, hiszen amint megjelent a já-

A száguldás a kétkerekűn a Motrogeddon 2 alcímet is viselhetné



tegyük át az egészet mindjárt egérirányításra. Azt is erősen javaslom, hogy a Game Options menüpontnál a Free Lookot kapcsoljuk be, különben az egeres célzás aktiválásához kénytelenek leszünk még egy plusz billentyűt nyomni.

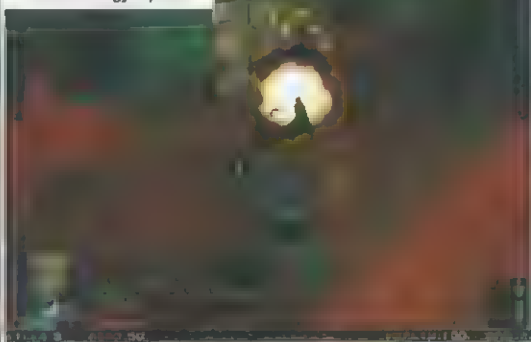
Hogy mennyire tudjuk élvezni a Sint, az végül is attól függ, mennyire nyeljük le a felsorolt hibákat (az Activision vagy a Ritual site-járól egyébként már letölthető a patch, ami korrigálja a legtöbbet). Ha eze-

ket a bosszantó jelenségeket már eleve ki-szűrték volna, most minden további nélkül a legjobb lövöldözős anyagnak kiáltanám ki a Sint, így azonban kicsit vissza kell fognom magam. Valahogy nincs az nyemre ez az "előbb kiadni, majd később javíthatni" megoldás. Első-

sorban azok járnak jól, akik rendelkeznek Internet hozzáféréssel, s így "elpatchelgethetnek" vele.

V.Z.

Elaxis anyó már elég rendszeresen átrendezte Mancini génsztruktúráját – mi még ráteszünk egy lapáttal



ték, máris beigérték egy patchet hozzá. Hibák tehát bőven akadnak, példának okáért az AI. Nagyon szuper, ahogy az ellenteltek elbújnak a falak és a tereptárgyak mögé, de a rendszer néha teljesen leblokkol. Az első lövelléséget, a mutáns maffiózót például minden nehézség nélkül győztem le, ugyanis lemerevedett mint egy közsóhor.

A játék menüje is enyhén szölvá tarcnű, amit jól példáz az, hogyan lehet egy egyszerű hardveres gyorsítást bekapcsolni. Nem elég beállítani a Video Options-menüben, hogy mondjuk egy 3Dx kártyánk van, utána egy másik pontnál is ki kell választani a hardveres gyorsítást, pusztán azért, hogy rábökjünk a konfigurációnk képességeire. (Ezt mellelesleg automatikusan is felismerhetné a program.) Ráadásul ezután még mindig nem aktiválódik a kártya, csak akkor, ha az egész műveletet az Apply-jal hagyjuk jóvá... Azt is a készítő figyelmetlenségével tudom csak magyarázni, hogy az irányítás a lehető legrosszabbul van beállítva – szerencsére ezt kedvünk-re módosíthatjuk. Alapbeállításnál érthetetlen módon bizonyos billentyűk ki-sincsnek jelölve. Egyébként

például egy fejlovást kapott fickót láthatjuk, ahogy a koponyája hátul kiszakadt. Jó, tudom, az ilyen részletek már szinte az izléstelenség határát súrolják, úgyhogy lép-jünk is inkább tovább.

Mielőtt éles küldetésre indulnánk nem árt a fegyverek használatával tisztába jönni. Erre való a főmenü

HeadQuarters ikonja, amit aktiválva a főhadiszállásunkon kezdhetünk kóborolni – mondhatni ez is egy külön pálya. Az ajtókön belépve gyakorló-szinteken próbálkozhatunk: az igazi helyzetek szimulálásán kívül még agyaggalamblovészettel is szórakozhatunk.

A játék deathmatch módja olyan, amilyen egy Quake II utódától elvárható.

A 14 speciális pálya ugyanolyan klassz ki-dolgozású,

se. A Magnum már önma-gában is komoly eszköz, nemhogy hangtom-pitával, a slotgun pedig iróztatósan brutális, közvetlen közelről szó szerint szaggat. Az ellenfeleinkről frankó géppisztolyokat oroszhatunk el, van aztán még nehézgéppuska, és nagyon szórakoztató a mesterlövészpuska is. Ez utóbbi két fegyvernek az a különlegessége, hogy két üzemmódjuk van, melyek között a "fegyver használata" gomb-

Sin

FEJLESZTŐ: Ritual Entertainment

KÁDÓ: Activision

WEBS-TE: www.activision.com

REGJELNÉS: megérke

Követelmények

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: OpenGL

Multiplayer: 8/hálózat, 32/Internet

Külső információk



Somma summálatlan

A programhibáktól eltekintve zseniális lövöldözős öröklet

végítélet

93%

Az egyszerű játékos rendszerint szent áhítattal várja, ha egy olyan játék újabb részének megjelenéséről érkeznek kellemes hírek, amelyek felmonál a maguk idején saját stílust teremtettek. Így volt ez a Populousszal, a Sim Cityvel, és persze nincs ez másként a Settlers III részével sem. A kis telepések valamikor '92 magasságában gyalogoltak be először a monitorainkra, '94-ben jött a második hullámuk, és a harmadik felvonás az idei karácsonyi piac egyik legnagyobb sikervárományosaként jelent meg. Nem kéne, hogy különösebben be kellene mutatnom a stílust, de ha mégis, akkor valahogy eközben summázhatnám: sok-sok kis tesze-tosza ugribugri lófutó ilyen-olyan cókókijával jön-megy ide-oda. (Ezt a mondatot egyébként akár be is rakhatjátok a karácsonyi alá.)

Az utolsó rész óta már jónéhány operációs rendszer és processzorgeneráció lefojt a Microsoft és az Intel medrében, szóval a trilógia új darabja már csak elég távolról emelkedhet elődeire – és ez nemcsak a látványra vonatkozik. A játék szövege szerint "Egy új éjszaka a kis csökökkel sosem lesz ugyanolyan!", és ez nemcsak a sajátos kategóriájának köszönhető, hanem annak is, hogy – talán a C&C-kínak áldásos hatásának köszönhetően – három különböző népet állítottak szembe egymással, akiknek gazdasági alapjaik ugyan emlékeztetnek egymásra, de technológiá-

juk, kultúrájuk és szokásaik lényegesen különböznek egymástól. Csak egy példa: míg a rómaiak épületeikhez közel egyenlő arányban használnak deszkát és követ, addig az egyiptomiak sokkal nagyobb előnyben részesítik a követ, a kínaiak pedig előszeretettel használnak inkább fát. Külön műsorszám a kulturális (vagy inkább vallási) különbözőség, ami egyben a játékok legnagyobb újítását is jelenti: lévén a Settlers tulajdonképpen "istenszámológató", a szerzőknek szinte kényszerű volt, hogy a gyarló és földhözragadt emberi ténykedéseken kívül a játékos különböző deus ex machinákkal is (deus ex) machinálhasson. Hát ki is használták ezt a lehetőséget. Az egy más kérdés, hogy a hagyományos felfogástól egy KIS-É eltérő szerepben találkozzunk majd az ismert mítológiai személyekkel...

Az istenek különböző viselt dolgai – mint arról a Walt Disneyt idéző introból is értesülünk – egyben korottörténetet is szolgáltatnak a játéknak (vagy legalábbis a campaign résznek). Minden istenek istene, akít nemes egyszerűséggel csak "ő" néven emleget-

nek, megelégedi, hogy alárendeltjei egész napjukat kampolással töltik felhők közötti palotájukban. Az öregedő Jupiter hatalmas pocakot eresztett a mértékelen borfogyasztástól; Hórusz, az egyiptomiak sólyomfejű istene kizárólag azzal foglalkozik, hogy a Böszer vagy a Löwenbrau sörmárka nevét lehet-e egyszerűbben leírni egy hierogliffal; míg Ch'ih-Yu, a kínaiak sárkányistene már csak akkor képes lángokat fújni, ha egy öngyújtóval belobbantja rizspálinkától bűző lehetétét. Mivel ez így nem állt meg, ő egy Beethoven színekben pompázó kígyó alakjában leszáll közéjük, és a létszámszop jegyében ultimátumot ad nekik: mindegyiküknek ki kell jelölnie egy-egy vezetőt a népeiből, aki – természetesen a többi nép rovására – megmutatja, hogy az övé a legtalpraesettebb.

Vesztesekre nincs szükség, az isteneket pedig még a szakszervezet sem menti meg a munkanélküli istenek kereső – és egyben alkoholisták – kenyerétől... Campaign, azaz hadjáratot játszva a nehézségi fokozatot meghatározza, hogy melyik nép élre állunk, és a sikeres küldetések után tovább bonyolódik a történet, amelyben fegyveres istenünk is lassacskán megemberelli magát. Természetesen mód van gyakorlásra, valamint önálló sceanriók megvívására. Utób-

biakban szerencsére nem a hadjárat küldetési közzönnek vissza: van egy pár előre definiált pálya is, de gyárthatunk magunknak egyedít is, ha úgy tartja nekünk.

IPARI ÉS GAZDASÁGI KAMARA

A feladat nagy vonalakban nem változott: a sok kis csökökkel meg kell hódítanunk az egész pályát. Mivel többen is vagyunk, az ehhez vezető legegyszerűbb – és mellesleg egyetlen – módszer az, hogy vidámabb focimeccsek mintája alapján nagyokat verünk azok hátára, akik más színű pólót viselnek, mint a mieink. Ehhez szükség lesz katonákra, a katonákat ellátó ne-

épületek alapjait, míg a kömvesek felhúzzák a házat, ha van a helyszínen megfelelő mennyiségű építőanyag. A szállítómunkások hurcolják a rendeltetési helyükre a különböző árukat. Ez nyilván időbe kerül, tehát az egyazon területen láncba tartozó épületeket célszerű egymás közelébe telepíteni, hogy a nyersanyag mielőbb eljusson felhasználási helyére. A második részben tapasztalt forgalmi dugók ritkás hajó ismerőinek nagyon kellemes újdonság, hogy most már nem nekünk kell az utakat megépíteni: kialakulnak maguktól, ha sok a járókelő, de egyébiránt a szállítási árkon-bokron keresztül is működik. A pillanatnyi helyzetnek megfelelően a Telepesek-meniüben szabályozhatjuk, hogy a populációnk mekkora százaléka dolgozzon a fenti három alapvető foglalkozásban, a maradékból válhatnak szakmunkások, többek között katonák. Ehhez egyrészt szükség van az épületekre, ahol dolgoznak, másrészt a legtöbb esetben valamilyen szerszámmal. Szintén új vonás, hogy a telepések most nem nőnek ki a földből, ezért időről-időre új lakóházakat kell építenünk (most abból nőnek ki...).

Építőipar: Mivel az új épületekhez kőre és deszkára lesz szükség, minden parti elején gondoskodni kell a megfelelő utánpótlásokról. Az előbbi nem nagy ügy: telepítsünk a földből kiálló szikla mellé egy kőbányászt. A deszkagyártás már többfázisú művelet: az erdőszéli kis tanyákban élő favágók ellátják rönkök-

kel a fűrészüzemet, de nem árt melléjük egy erdősz som, aki csemeték ültetésével biztosítja a fátánpótlást. Mivel a fák jóval gyorsabban nőnek, mint ahogy kivágják őket, néha azért nem árt leállítani a "termelést", mert időnként úgy fog kinézni a környék, mint a Robin Hood egyik viharosabb forgatási napja. Ha az építőanyag utánpótlása nem elegendő, akkor ugyanígy le lehet állítani egyes építkezéseket (átrányosabb ezel a szállítást a legszükségesebb helyre), krónika esetben pedig egy épület lebontásával visszanyerhetjük építőanyagát felét.

Mezőgazdaság: Ez az ágazat termeli a kaját a nehéz-
iparban dolgozó bányászoknak. (Igen, csak ők kajálnak a játékban, a többi telepés és katona hozott otthonról uszonát.) A legegyszerűbb kajaforrás a hal, amit a tengerparton szorgoskodó halászunk pecázik ki a vízből. A többi kajához már szükség lesz gabonafarmokra is, ezek öntözéséhez pedig a folyó mellé épített vízműre. A búza aztán szolgálhat kajául a vágóhídra szánt malacoknak, a csacsiknak a szamárfarmon, vagy mehet a malomba, ahol a molnár lisztet őröl belőle a péknak.

Rohézipar: Ennek alapját a hegyekben folyó bányászat fogja szolgáltatni. Egy új bánya telepítéséhez persze nem árt





előbb egy kis földtani kutatás: az egyik telepésünket geológussá változtatva kizavarhatjuk a hegyekbe, ahol kis táblácskákkal jelzi a különböző érclelőhelyeket. Mindhárom nép ismeri a vasércet, a szenet és az aranyat. A vasércet a vasolvasztár rudakba önti, amelyből a szerszámkovács a szakmunkásoknak szükséges szerszámokat, a fegyverkovács pedig kardot, lándzsát és íjat készíthet. Mivel minden munkafolyamathoz szén is szükséges, igen sok szénbányára lesz szükség. A rómaiaknál egyébként szénbányák hiányában a faszénkészítő is gyárthat szenet deszkából, de ez kissé kevésbé hatékony megoldás, mint egy frankón termelő bánya. Az aranyolvasztár az aranyat szintén szén segítségével önti rudakba. Pénzre ugyan nincs szükség a játékban, viszont katonáink

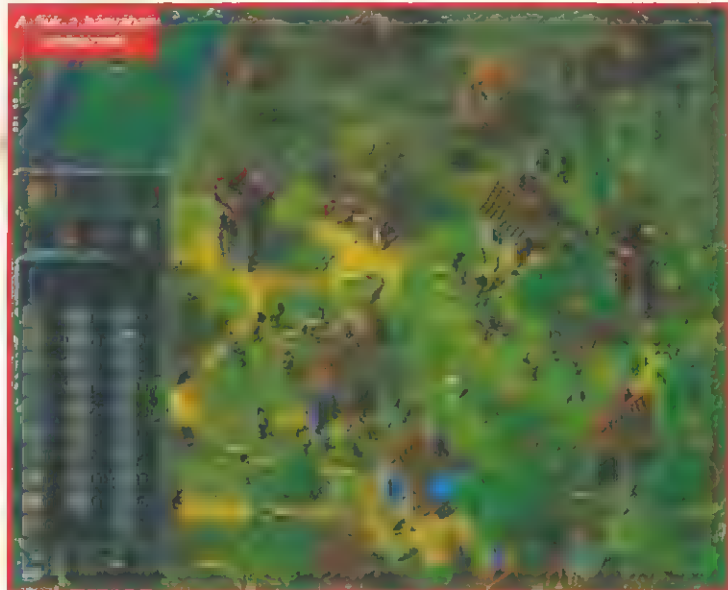
dolgoznak (vagy sehogy), míg teli bendővel akár ötször gyorsabban is termelnek, mint rendesen.

Szállítás és kereskedelem: Fontos, hogy minden épület lakója, addig termel, amíg van nyersanyaga és amíg a szállítóink el is viszik a kész cikket. Ha már nyolc kész cikk hever a küszöbén, sztrájkba lép, és – mivel megszűnt a felhasználás – előbb-utóbb a nyersanyag termelője is követi példáját, míg egy szép napon bedöglik az egész gazdaság. Ilyenkor segíthet, ha raktárakat építünk, amibe hat rakás (vagyis nyolc) cikket lehet tárolni. Az árak menüjében megad-

hatjuk egyes árak szállítási prioritását, a tárolt cuccal pedig kereskedhetünk. Mivel a birodalmunk nem feltétlenül összefüggő terület (jópár küldetésben például több szigeten vannak emberkéink, de a pionirokkal akár ugyanazon kontinens másik végében is létrehozhatunk egy új populációt), a belkereskedeleme mindenképpen szükség lesz. Ezt szárazföldi úton a piactérre indított szármárkaravánokkal oldhatjuk meg, de használható vízi út is: a hajóépítő műhelyben gyárthatunk kereskedelmi hajókat, amelyek a dokkba szállítják a cuccainkat. Mivel a számítógép irányította játékoskal nem lehet kereskedni, a külkereskedelemlennek főleg multiplayer játéknál lesz szerepe: kisegíthetjük például valamely szövetségeseinket, de gátlástalanabb üzletemberek akár az ellenséggel is költözhetnek üzletet.

KATONADOLG

Egy hozzáuk hasonló derék imperiállistának a jól működő gazdaság természetesen csak a háttérrel szolgálhatja a hadsereget, de egyébként pacifista poszthippek is előbb-utóbb kénytelenek lesznek katonai eszközökhöz nyúlni, ha nyerni akarnak. A katonai épületek közül már volt szó



juk az ellenséges vonalak mögé. Ilyenkor azonban nem árt figyelni rá, mert ugyan a civilek ügyet sem vetnek rá, de az ellenséges katonák legalább olyan előszeretettel szokták nyakon vágni, mint mondjuk a föld mélyének titkaiba feledkezett geológusunkat.

A játék logikája alapján katonai épület lett a fegyverkovács háza is, ahol vasrudakból és szénből kard, lándzsza és íj készül automatikusan, de itt is meg lehet adni prioritásokat. A fegyvereket hordáraink a barakkba szállítják át, ahol a még munkanélküli telepésainket besorozhatjuk katonáknak. A fegyverekből már kiderülhetett, hogy három fegyverneműnk lesz: a

nak már be), és ha nem tökéletesen nyílt a terop, akkor kicsit körülményes a mozgásuk is.

Mint tudjuk, katonáink lelkivilágára igen pozitív hatással van a minél több aranyrúd (vagy egyiptomiaknál a drágák). Ez elsősorban a támadó hadműveletekre érvényes, hiszen védelemben mindig országnak kell küzdenie. Hódító hadjáratokat tehát lehetőség szerint nagy túlerővel, vagy nagy aranytartalékokkal (esetleg mindkettővel) indítsunk. Elméletileg lehet támadni egyes épületeket is, de az elsődleges célt inkább inkább az épületet védő őröket lebegyen előtűnk. Ha ugyanis elfoglaljuk, akkor igen kellemes

események következnek: az őrörony hatóköré csatlakozik birodalmunkhoz; a környéken levő összes épület összeomlik, és építőanyaguk fele, illetve az ott tárolt cikkek hadiszákmányként hozzáuk kerülnek; az ellenfél telepésel pedig gyorsan az új határ mögé pucolnak (ha nem tudnak, akkor csendes sikoltással előbb-utóbb megtérnek istenükhöz). Mondjuk jobban festene, ha állnának, és az épületek nekünk dolgoznának tovább, de így se rossz...

A végző cél persze a teljes győzelem, de azonos körviszonyok esetén a saját gazdaságából kiindulva egy átlagos stratégia előtt is egyértelmű, hogy melyek az elsődleges célpontok. En például előszeretettel szoktam támadni a barakkot vagy a fegyvergyártó műhelyt, és persze az aranyraktárakat. Utóbbit egyébként a számítógép is komálja, mert eddig mindig varacskos dísznőként rontott a határ közelében épített raktárakban tonyosuló szillogó rudak felé – a környéken felsorakoztatott fogadóbizottságom azonban hamar lehűtötte ezt a nagy vehemenciát... Mivel a csapatok könnyen és gyorsan mozgathatók akár vízen is, szintén nagyon jól lehet operálni az ellenséges hadműveletekkel is: néhány tisztáldozat keleten magára vonja az ellenség főerőit, mire nyugaton megindulnak az enyének – trallala! Másik kedves módszer a megelőzés: egy-egy őrortonyot akkor is érdemes elfoglalni, ha szinte biztos, hogy egy ellentámadással szemben nem fogjuk tudni megtartani: mivel a környéken levő épületek összedőlnek, az ellenfél részét termelési kapacitást, másrészt pedig pótlásukig egy csomó időt veszít.

Ha pedig egyetlen trükk sem válik be, még mindig buzdogn fohászodhatunk istenünkhöz...

ISTENÜCCSEI

Az istenek szereplése a játék legnagyobb poénja: nemcsak egy enyhén debil kerettörténetet szolgáltatnak, hanem egy jó adag segítyt is hű követőinknek. Mint az az intróból kiderül, mindhárom isten gyakori alkoholisták, így tehát mi sem természetesebb, ha követőjük sűrű italáldozatokkal biztosítja őket hitbuzgalmáról. A római vinciellér bort termel a szőlőben, az egyiptomi sűrűfűző TÉNYLEG isteni nedűt gyárt a gabonából, míg a kis kínai pálinkafőző elsőosztályú szakértő párol a rizsből. Az elkészült piát a hordárok a kis templomokba (illetve az egyiptomiaknál a szífnxbe)



Jó reggelt, lemmmingek!

morálja annál magasabb, minél nagyobb aranykészletet halmozott fel. A kínaiak bányászhatnak ként is, ami a lőporkészítéshez szükséges alapanyag, míg az egyiptomiak drágakövet, ami hasonló hatással van a sereg lelkiállapotára, mint az aranyrudak. A bányászok hálkís egy népség: nem elég, hogy csak akkor dolgoznak, ha van kajájuk, de az sem mindegy, hogy milyen az a kaja: a vasbányász például a dísznőhűst komálja, a szénbányász a kenyérért lelkesedik, az aranybányász halon él, míg a kis kínai kénbányász nyilván rizst akar. Ha van kaják meg a kívánt kaját, akkor csak komótosan

oítalmazzák a hatókörükben levő épületeket. Egy őrortony "működéséhez" szükséges az is, hogy egy karddal felfegyverzett katona beszállásolja magát, építéskor tehát küldjünk legalább egyet a közelébe. (Mértől függően egyébként többet is elhelyezhetünk a helyőrségben.) Hasonló épület a kilátótorony: ebbe nem kell katona, viszont a határ mellé felhúva jó messzire bekucskálhatunk vele az ellenség feléretlen területére. A felderítés másik módja az, ha az egyik telepésünkből kémeket csinálunk, és beküld-

kardosok és lándzsások alkotják majd a támadókat, míg az íjások – nem kimondottan rajongván a kézitusáért – kicsit távolabbi nyílzáppal támogatják őket. A katonákat mozgathatjuk egyenként, vagy a C&C-kézőkben megszokott módszerrel többe kijelölve csoportosan is, akár több állomásból álló útvonalon vagy járőrözve. Nál'istennek nem hadrendben mozognak, mint inkább japán turistacsoportként. Egy csőszőlőtől Shiffel kiválaszthatjuk az azonos fegyverzetűket, illetve a kijelöltekhez Altal hozzá lehet rendelni egy számbilentyűt is, és így csapattevésként is azonnal kijelölhetők. A hadműveletek természetesen nem csak a szárazföldre korlátozódnak: a nagyszabású deszanthadműveletek végrehajtásához a hajóépítő műhelyben hat fűt befogadó csapatszallító hajókat tudunk majd gyártani.

Mindhárom nép rendelkezhet "tűzseréggel" is, amelyek igen kellemes folytonossági hiányokat okozhatnak az ellentételek épületeiben: a rómaiak katapulttal bombázzák a gaz ellent, az egyiptomiak ballisztákkal lövik, míg a kínaiak ágyúkkal durrogatnak a konklurenciára. Mindhárom "ágyú" építésére egy speciális épület szolgál, és bevetés előtt nem árt löszert is gyártani/feltankolni. Sajnos ezeket a kellemes kis eszközöket nem lehet hajón szállítani (vagy legalábbis nekem nem sikerült meggyőzni őket, hogy szállja-



Minerva



Hórusz



Jupiter



Q'heya



Cupido



Ch'heya

A tudás istenasszonya a sok keresztrefenyvőtől kicsit már megfáradt – hívhatjuk Enervának is

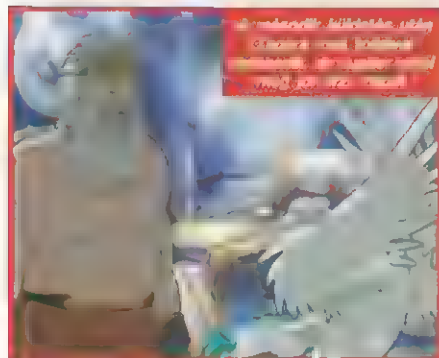
Egyiptom sólyomfejű istene, aki igen kifinomult izléssel rendelkezik: éhhal a sorért

A rómaiak főistene, aki mára pocakos, lottyyed vénemberként lép előnk

Ő csinos ugynoke, hol hattyu, hol fűfa alakjában. Titkon mindhárom főisten szerelmes bele

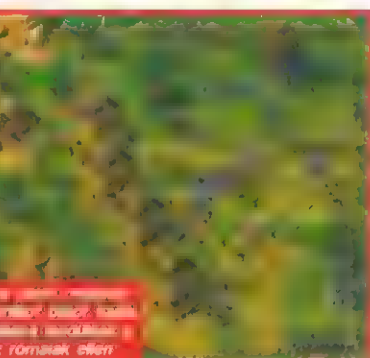
Vénusz bekepzelt fia, aki egész nap képes gyönyörködni protein-duzzasztotta izmaiban

A kinaik rettegésistene, aki a maga oltromba módján csak Q'heya-rának akar imponálni



pionírrá változtatja. A tízes ajkú Ch'li-Yu alapvető varázslata, hogy megolvastja a jégmezőket, de tud sziklákat növesztetni, hallá változtatni disznóhúst, és persze ajándékoszt szórni az égből. A követ csak ritkán használó kinaiknak jól jöhet, ha mondjuk vassá változtatja a felesleget, de az sem baj, amikor az ellenségek csak fele-részt sebezhetik katonáinkat. Egy varázslattal megkészszeresheti a katonák támadóerejét, sőt, ha olyan erőnyunkat érte támadás, amit nem tudunk felmenteni, egy csapatunkat a szelek szárnyán röptetheti a varázslatot alkalmazó paphoz.

nál szem előtt tartotta azt az apróságot is, hogy szegény játékos órákon keresztül fogja hallgatni zöngeményeit. A K&M-ban inkább törekedtek a minél nagyobb realitásra, akár a játszhatósággal szemben is, a Settlers III-nál viszont épp fordítva zajlott az ügy: például nyilván blöffli, hogy az egész kolóniából kizárólag a bányászok éhesek – viszont abszolút nem baj, én leszek az utolsó, aki ezért reklamál! Jupiternek (vagy Blue Byte-nak) hűle, hogy az előző részek tapasztalatai alapján a forgalmi dugók gordiuszi csomóját átvágták azzal, hogy kiiktatták az utak kérdését: igaz ugyan, hogy így kicsit nehezebb a településtervezés, de legalább nem az időtáborok feletti idegeskedéssel töltjük a játék nagy részét. Szintén nagy ötlet, hogy az elődöktől (és a K&M-től) eltérően a telepések munkáját nem teljes mértékben az AI irányítja: különböző prioritásokkal szabályozhatjuk a dolgokat, és – főleg! – minden egyes épület lakóinak áthelyezhetjük a működési területét. A K&M-ban egyszerűen síkoltazom kellett, amikor a kretón erődeszem oda telepített egy facsemetét, ahova építeni akartam, és azon kellett inádkoznom, hogy a nemkülönben kretón favágó pont azt a fát szemelje ki következő áldozatának. Itt viszont csak elég áthelyezni a működése középpontját az útban levő tuskóra és pár másodpercen belül már lehet is építeni. Szintén a Settlers III magasan a nyerő a katonák viselt dolgai, és főleg a campaign



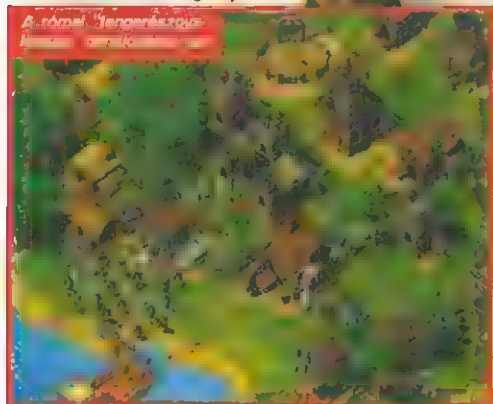
szállítják, ahol azok manóvá alakulnak. A nagy tempom (vagy piramis) megépítése után papok kezelenek előbukkanni a mélyről, akikkel a manát isteni varázslatokra cserélhetjük. Mind a három isten nyolc, egymáséitól teljesen különböző ábrával szolgál alátvalóinak (vagy éppen átokkal az ellenségnek). Jupiter például betekinthet az ellenség területének egy ismeretlen részébe, üdítő esőt bocsáthat a földre, meggyorsíthatja a termés beérését, felére csökkenti a támadó ellenség morálját, esetleg hasznos dolgokat hajgál az égből. Szintén nem jön rosszul, amikor arany hiányában átváltoztatja a vasat, vagy amikor a felére csökkenti az ellenség bányá-

SETTLERS III VS. KNIGHTS AND MERCHANTS

Mivel a Settlers III elég sajátos kate-



góriát képvisel a maga nemében, saját magán (illetve elődökön) kívül maximum az októberi számunkban tesztelt Knights and Merchants szolgálhat összehasonlítási alappal. A körítésben, úgymint grafika és hangok maximum



nak kapacitását, de a legjobb varázslata mindenképpen a civilizálás, ami átállítja az oldalunkra az ellenfél alattvalóit. Hórusz két mezőgazdasági varázslata sivataggá változtatja a tájat (ami elég egészségtelen a kinaik mocsaras vidéket kedvelő rizsföldjeinek), vagy épp ellenkezőleg: "kicsit" megnöveli a belvíz szintjét. Képes disznóhússá változtatni a halat, rágyújtani az ellentelére az erdőt, és persze ő is szokott pár dolgot a földre hullajtani. Három legkeményebb varázslatával megkészszeresheti a katonák támadását, egy tornádóval a megjelölt helyre röptetheti az ellenséges katonákat, illetve a támadó újásokat

ízés kérdése dönthet, mert a grafikusok mindkettőnél mindent elkövettek, hogy a játékos az első fél óráját a kis fickóknál vigyorgogva töltsse a játékkal – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a K&M hi-color színmélységben 1024*768-ban is kiválóan futott egy szimpla 16 megás P133-on, míg jelen elmélkedésünk tárgya már 800*600-ban is erősen berzenkedett. Az audióról szóló zenéje viszont elsőrangú: minden néphez négy önálló kompozíció tartozik, és szoromszára a jeles szerző komponálás-



teten. Vannak ugyan apróbb marhaságai (ha már kiírta, hogy nyertem, igazán továbbélhetne magától is a következő küldetésre; nem ártana, ha elfelejtendő azokat az üzeneteket, amelyek már rég nem aktuálisak, stb), és még lehetett volna díszíteni egy két dologgal (válogatottabb katonai egységek, netán egy kis diplomácia), de még így is világbaíró játék!

... lenne, ha nem lett volna az a kis problémám az üzembiztonsággal. Nekem ugyanis rendszeresen kifagyott. Jó, és esetleg még betudható annak (nem tudható be, de tudjuk be!), hogy nem pont azokkal a paraméterekkel játszottam, mint amit az Igen felhasználóbarát setup javasolt szerény kis konfigurációhoz. Az viszont már nem, hogy az öt játékállásomból hármat nem tudott visszatölteni. Erős a gyanúm, hogy – a Sinhez hasonlóan – egy enyhén bugos verzó sétált ki a piacra, amit majd egy patch fog orvosolni. Ez egyébként valahol szerencse is: ha nem így lenne, az életben abba nem tudtam volna hagyni, és sosem született volna meg ez az ismertető.

Settlers III

FEJLESZTŐ: Blue Byte

KIADÓ: Blue Byte

WEBSITE: www.bluebyte.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Kategória

Minimum: P100, 32MB RAM

Ajánlott: P166

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: 8/hálózat, 20/Internet

Külső hivatkozások

Látványosság
A Settlers III
A Settlers III
A Settlers III

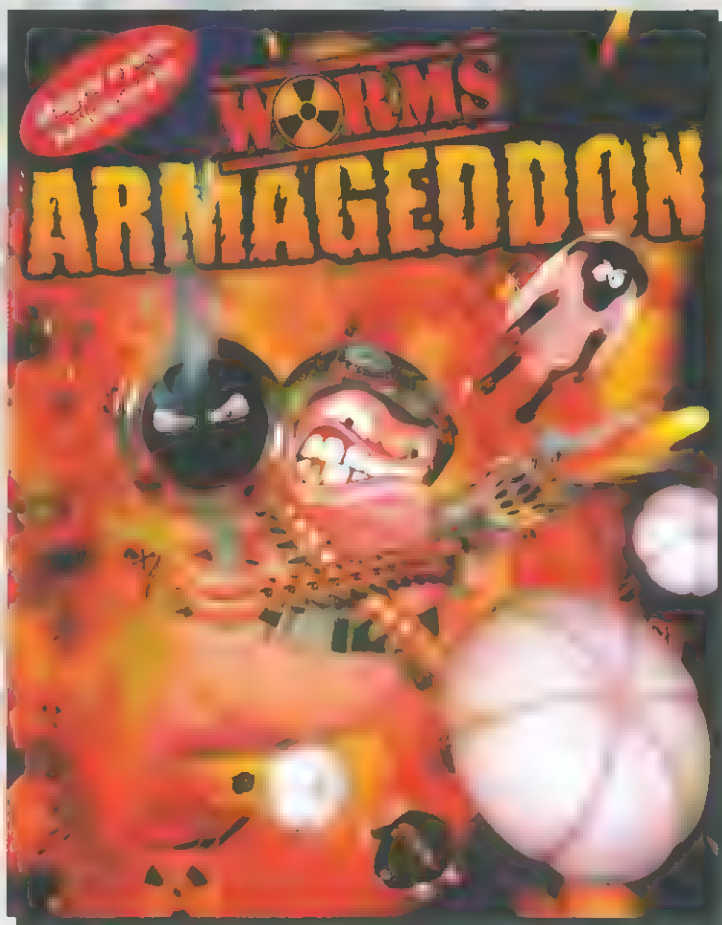
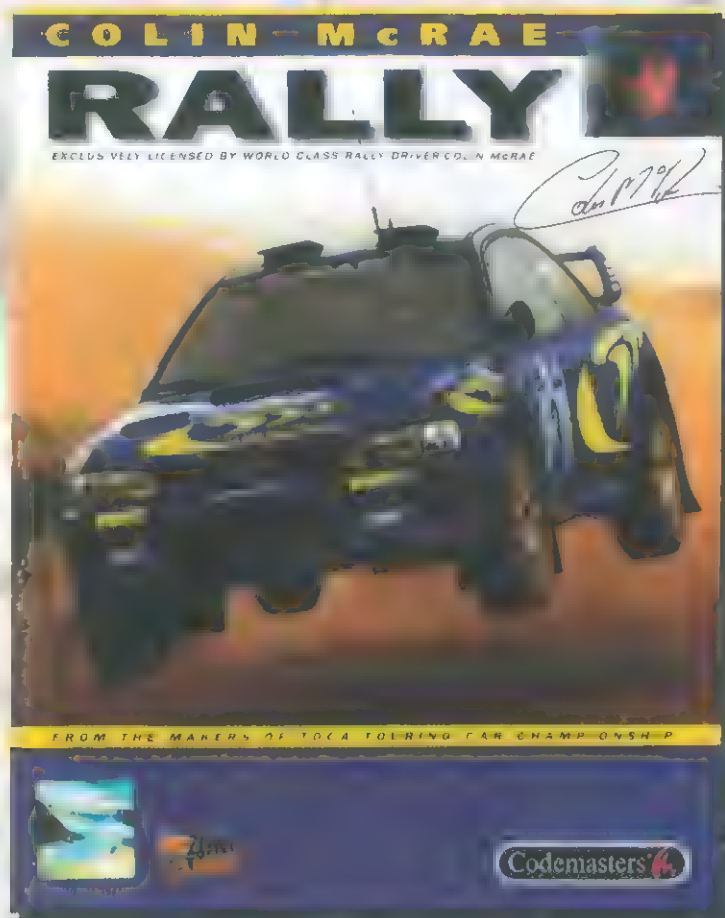
Számítógépes

SOK új éjszaka lesz még ezekkel a kis fickókkal sohasem ugyanolyan

Végítélet

92%

VILÁGSLÁGEREK KARÁCSONYRA!



A PROGRAMOK MAGYARORSZÁGI KIZÁROLAGOS DISZTRIBÚTORA

A H&H'92 KFT 1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.

TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823 VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Manny Calavera életében jelentős várat jelentett, amikor meghalt. Ez a sajnálatos, ámde előbb-utóbb bekövetkező esemény rendszerint mindenki életében egy vadonatúj feladatot jelent, és megoldogatása után Manny olyan pácha keveredett, amilyenre legrosszabb álmaiban sem számított: a Halálszolgálat utazási ügynökévé kellett munkába állnia.

Nemcsak a kedves olvasó most leyó: nem rajtam hatalmasodott el az örökös terhesség – lényeg ez a megfelelő bevezető a Lucasarts új játékához. Tim Schafer, a Day of the Tentacle és a Full Throttle után ugyanis egy igencsak bizarr, szürrealista környezetben játszódó kalandjátékkal köráztatja el a tisztelt publikumot. Ezt a világot saját bevallása szerint a maja és az azték indiánok hitvilága, a mexikói folklór, az art deco művészeti irányzat és a negyvenes-ötvenes évek "film noir" stílusú filmjei inspirálták. Ahelyett, hogy egyszerűen bejelentették volna, hogy klasszikus film noir például a Casablanca vagy a Máltai sólyom Humphrey Bogarttal, a kézikönyvben szépen elmagyarázzák nekünk, hogy miről is van szó: a film noirban főként detektívek, dögös és veszélyes nők, villámgyors autók és olajban csillogó pisztolyok szerepelnek. Ja, és mindenki állandóan dohányzik. A szerzők külön hangsúlyozzák, hogy a játékban is azért dohányzik mindenki, mert a füst adja meg az igazi film noir hangulatot. Akit pedig zavar a sok cigaretta, az csak gondoljon bele, hogy a játék összes szereplője halott... Bleééé!

(Ez egy szakkifejezés a különösen elmés kézikönyvek méltatására.) Ez még csak a kézikönyv első bekezdése volt, de már sejthető, hogy mire számíthatunk a játékban...

Szóval az előbb az azték indiánoknál tartottunk, akiknek hité szerint az ember a halála után a látható földre kerül, amilyen négy éven keresztül kell utaznia, hogy elérje a kilencedik alvilágot, azaz a végső nyughelyét. A me-

brush Threeewoodra. A Halálszolgálat utazási ügynökeként az a feladata, hogy az élők földjére összegyűjtse a frissen elhunytakat, és Halálhöltyőn olyan utazást biztosítson számukra, amilyet az életükkel kiérdemltek. Egy BKV-ellenőr vagy egy adószedő nyilván gyalogosan fog közlekedni, szimpatikusabb figurák hajón vagy autón is utazhatnak, míg egy erőnyes apóca például akár a Kilencesen is kaphat elhelyezést (ez egy olyan luxusexpressz, ami talán csak a Railroad Tycoon III-ban jelenik majd meg.)

A minél jobb kuncsaftotért az ügynökök előléptetést kaphatnak, és Mannynek teljesítenie kell az eladóni kvótáját, hogy ki-juthasson El Marrow városából, és folytathassa a SAJÁT utazását. Ezzel azonban van egy kis gond: az első osztályú ügyfeleket állandóan egy másik ügynök, Domino Harley kaparintja meg, aki nyilvánvalóan állandó tüleket kap. Nekünk pedig mindíg csak az aljanóp marad, következésképpen Don Copal, a Halálszolgálat főnökének állandó betöltése. Az introban Manny legutolsó üzenetét szemlélhetjük, amelyben az irodai számítógép



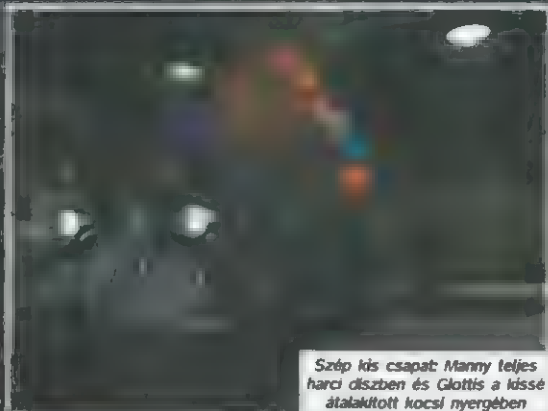
Az ongyútos jelenet (Eve előadásában: Karády vagy Ingrid Bergman szerintem valamivel jobban csinálta)

monthatta, melyik könyvmosó. A kezelési útmutató része a lehető legegyszerűbb: van egy felveselő, és egy vizsgálat és egy működtető gomb (embermél ez természetesen beszéd). A kezelést egy kicsit szokni kell, de aztán egyértelmű lesz. Összesen tíz tárgy lehet nálunk, amiből az első mindig mesterségünk címere: a bugylibicska módjára nyitható/cukható kassa. A többi tárgy között "nyitott inventornál" a nyílakkal, egyébként a számhíllentyűkkel változtathatunk, Manny kezében pedig mindig csak egy tárgy lehet. Arra nem árt figyelni, hogy ha a kezünkben van valami, akkor a vizsgálat illetve a használat gombok mindig arra a tárgyra fognak vonatkozni – következésképp előbb zsebre kell venni, ha valami egyebet akarunk szemrevételezni. Igen felhasználóbarát funkció, és egyben hatalmas poén, hogy ha Manny valami érdekes dolog közepében van, akkor azonnal arra fordítja a fejét.

A kommunikáció a kissé már esdi, de attól függetlenül kiválóan működő hagyományos Lucasarts-módszer alapján zajlik: ha Manny egy szereplő felé fordította a fejét, akkor a működtető gombbal választhatunk néhány mondat közül. Az utolsó rendszerint a hücszés, a többi viszont egy-egy témába torkolló hosszabb csevelet eredményez. A Lucasarts-játékok jó szokása szerint itt aztán rendesen kiélték magukat a szerzők: a több mint 8000 sornyi szöveg a Rejtő-életművel vetekedő poénhegyeket tartalmaz, igen stílsze-

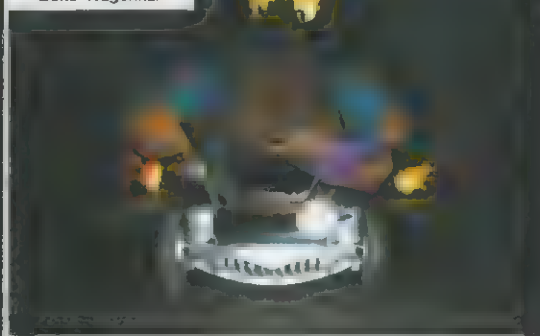
ruen természetesen a fekete humor kategóriából. Ráadásul igen intelligensen működik a dolog: ha egy témát kimerítettünk, akkor eltűnik a választható mondatok közül, illetve újabb próbálkozásra "Hadd kérdezzem meg még egyszer..."-frázissal lehet belemélyedni. Nem perfekt angoloknak segít, hogy a párbeszédet a wilek kivételével szövegesen is ki lehet írni a képernyőre. Ha már a párbeszédet tartunk, a szinkronhangok is megérnek egy misét: túl azon, hogy minden figuránál elképesztően el vannak találva, a szinkronizálás nem csak mondják, hanem teljes beleéléssel JÁTSZÁK is a szerepüket, ami igencsak megdobja az amúgy is kiváló hangulatot.

Külön szám a játékban feltűnedező több mint ötven különböző figura, amelyek teljesen önálló, jellegzetes karakterrel rendelkeznek. Először Eve-vel, a titkárnő gyöngyszemével találkozunk a folyosó végén. Első és legfontosabb közlendője, hogy nem a MI titkárnők, hanem a főnöké, Don Copalé. A szíve mélyen ugyan kedveli a kéthakezes Mannyt, de minden udvarlásunk ellenére igencsak tartózkodóan viselkedik. (Igaz ugyan, hogy csak futótűrt remélhet tőlünk, hiszen – tekintve a szereplők állapotát – a halál-miglan-hal-



Szép kis csapat: Manny teljes harci díszben és Glottis a kisse átalakított kocsi nyergében

Az iménti brigád új bevetésre indul a már JELENTŐSEN átépített Bone Wagonnal



rikóiak később egy furcsa népszokással tölde meg ezt a hiedelmet: minden évben megrendezik a Halottak Nagja fesztivált, amikor hitük szerint a halottak visszatérnek az élők földjére, hogy szeretteik körében töltsék el az ünnepet. Ezt jelképezendő papírmásé álarcokkal díszített csoportvázakat (ún. "calaverakat") öltöztetnek különféle ruhákba. Mna, ezzel meg is beszéltük, hogy hol is vagyunk és miért visel ilyen sajátos szerkót a játék összes szereplője. Isten nyugosztalja őket.

Manny, a játék főszereplője egyébként abszolút nem az a macho, akiről a film noirok detektíveit utolnak eszünkbe – sokkal inkább emlékeztet egy másik Lucasarts-balfácánra, bizonyos Guy

természetesen a gyalogtűrárt javasolja hősünk ügyfelének. Ennek kedélyét az sem deríti fel, hogy Manny egy csodaszép sétapálya-val ajándékozza meg, gombjában egy kiváló iránytűvel. Az üzlet után Manny szomorúan leveti munkaruháját, valamint a golyalabákat, amit az elvárásoknak megfelelő testmagasság biztosítása érdekében kénytelen viselni, és...

...beletelik egy időbe, amíg a játékos észreveszi, hogy már nem a videó megy, hanem ő van vonalban. Az első csodálkozás az engine-nek szól. A csodaszép renderelt hátterek egyszerűen tökéletes 3D-világot teremtenek, amelyeknek minden zugát kedvönkre bebarangolhatjuk. A Resident Evil-t idézi, de annál sokkal jobb a kamerakezelés: a lényeges dolgokat (és közte hősünket) mindig a lehető legjobb szögől látjuk, és néhány beállítás olyan, hogy azt akár profi filmrendező is megirigyelhetné. A moztágtást érdekes módon kettős módszerrel oldották meg: a hagyományos karakter-relatív mozgás helyett (forgás, és Mannyhez viszonyítva előre/hátra) kérhetünk kamera-relatív irányítást is (a numerikus billentyűzettel a kívánt irányba) – mindenki el-

Hát El Marrow látképe inkább idézi New Yorkot, mint az azték piramisokat vagy az art deco stílust. Leszántva persze az éktelen méretű lovat az tők azték deco



GRIM FANDANGO

diglan kapcsolat már eleve ki van zárva...) Don Copal, a Halálszolgálat főnöke a klasszikus főhő: mordókáját kizárólag erdítva tudja közölni velünk, és valami titokzatos ok folytán folyamatosan pikkel ránk. Nem úgy, mint Domine Hurley-re, kedves beosztottjára, aki mindig első osztályú kuncsaftokat hoz. Domine természetesen minden alkalmat megragad, hogy keresztbe tegyen nekünk: hazaküldi a sofőrünket, aki nélkül elég nehézkes a gascacho-mérgezés helyéről kuncsaftokat hoznunk, barátságosan integet, amikor ő egy apácával tér vissza, és a legszórakoztatóbb elcsavagni vele az irodájában. (Kérdés: "Milyen érzés a főnök s**t nyalni, amikor nincsenek in a kold?"). Bár Eve nem von

forrier bájoskára (mint Kusók kővén, tőle szívesen Salvador Limenesbo, a Halálkődjai Ellenállási Mozgalom vezetőjébe, egy sajátos Che Guevara-utánpótlás), azért nem maradunk partner nélkül. A hülyyöt Mercedes "Moche" Colomárnak hívják, és Domine orra elől fogjuk majd elcsavagni, mint kuncsaftot. (Az ugyan egyéni megítélés kérdése, hogy mennyivel szebb, mint Eve, de a lényegi biztos, hogy jobbak. Illetve a lényeg, hogy a főhősökön kívül a többiek is szórakoztatóak.) Kicsit problémás a főhős: egy részt nőmi gond akad a tökéletesen szoptólóan életéért járó túlvilági jutalommal, másrészt miután minket bevezetnek, szépen el is tűnik. Egy

legjobb mellékszereplő: az az Készségkiváló, aki nekünk kellene odátérnie. Ő a főbb szereplőkkel ellentétben nem halt meg, mert nem is élt soha. A hozzá hasonló démonokat egy-egy speciális feladatra idézik meg Halálkődjén. Glottis például, de mivel méretei miatt nem bír el a főhős, ezért a Halálszolgálat garázsában.

Jellegzetes karakter: nagy dobos, aki rendkívül ostoba, de egyben rendkívül jószívű is, és egyetlen dolgot érdekel: el-hal (bár ez itt nem egészen pontos kifejezés): a vezetésért. (Ha meg a szereplőjéteként.) Minde

debut humor. Két dolog miatt nem adtam a játéknak 100%-ot: egyrészt az nem fér ki az értékelésbe (ez egy igen fontos gyakorlati momentum); másrészt meg – mivel nagyon-nagyon kerestem – találtam két hibát, hogy azért holdig legyenek. A hibákban nem írja szövegesen is a párbeszédket (pedig az nehezebb volt volna, mert a hangkártyám drivere nem volt igazán baráti viszonyban a DirectX6-tal); továbbá ha nagyon sokat próbálunk vele, egyes játékokban meg lehet belondítani az engine-t: ha bizonyos szögből, és ide-oda forgatva érkezünk, Manny nem megy ki az ajtón, akkor sem, ha nyitva van. Hát! Micsoda szörnyűség! Egyébként meg pukkadjon meg az egész LucasArts Tim Schaferrel egyetemben, hogy már megint egy olyan zseniális kalandjátékkal álltak elő, hogy két órába tellett, amíg egy hibát találtam benne! Meg azért is, hogy ez a Schafer

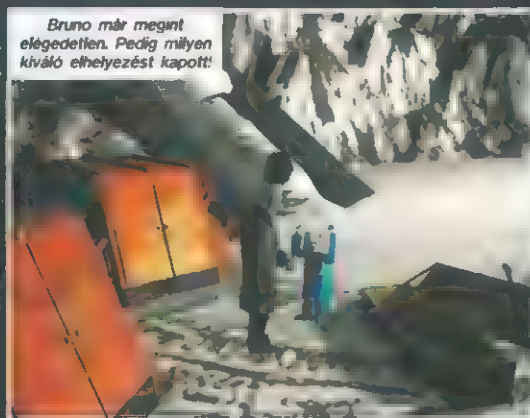
Kasza Nosztra, avagy egy brilliáns csontkollekció



Leftie bárja valahol Kasza Blankában: a lépcsőn Manny Bogart, a zongoránál pedig Glottis Armstrong

szerezünk neki egy alórt munkalapot, és a neki kis-kompakt autót átalakíthatja kicsit (aztán nagyon), teljesíthet is ez a vágya, és először sofőrként, majd elválaszthatatlannal, amde kissé farsztó barátként szegődik mellénk az egész kalandra. Mit lehet még mondani a Grim Fandango-ról? A játék tulajdonképpen nem nehéz, mert a főbb lépésekben lineáris a menete, és előbb-utóbb rá lehet jönni a megoldásra. Az viszont biztos, hogy valami elképesztően hosszú. A pontok nem lávöldözöm most el, mert a Cinkelt Lapokban természetesen végig fogjuk játszani: bár ahogy így elnézem, nincs kizárva, hogy ez valós időben is egy négy évig tartó utazás lesz.

Az értékelőben mosolygó számhoz nincsen különösebb hozzáfűznivalóm. Ez a játék kalandjátéknak egyszerűen tökéletes. A grafika elképesztően jó, és mellest – a hagyományos kalandjátékok közül talán elsőként – támogat 3D-kártyát is (de egyébként anélkül is gyönyörű, és kiváló minőségű az otthoni P133-axomom is). Hangok kapcsán már említettem a remekül elkalkált szinkronizációkat, de ugyanez vonatkozik az alkalmához mindig tökéletesen igazodó aláfesztő zenére is: hol teljesen amatór jazz szél, miután viszont Glottis komával járműre pattunk, az egész álcsap psychobillybe, és a játékosnak azonnal eszébe jut a rettenetesen belőve vezető Travolta a Ponyvaregényből... A hab a tortán a fokozatosan kibontakozó történet (ami T.J. komá megváltozásával elve: "kissé" elvont) és a rekeszizmokra állanó potenciális veszélyt jelentő



Bruno már megint elégedetlen. Pedig milyen kiváló elhelyezést kapott!

gyerek: csak három-négy éve van egy játékkal – jöhetne például négy havonta is...

CoVboy

klasszikus film nőit persze nem lehet elhanyagolni a tökéletesen negatív főhős, akit itt Hector Lemansnak hívnak, és foglalkozására nézve gengszterfőnök. Egyéb foglalkozásai is vannak, de hogy miféle: ördögi tervet forgat a fejében, csak a játék végén derülhet ki. Ha létezne Oscar-díj a számítógépes játékok között, akkor a

Nini! Egy rózsaszín csap a Day of the Tentacle-ből



Grim Fandango

FEJESZTŐ: LucasArts
KÉRDŐ: Activision
WEB SITE: www.lucasarts.com
TEL: 011 41 1 45 00 00 00

Kétszoros

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P166
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: nincs

Külső információk

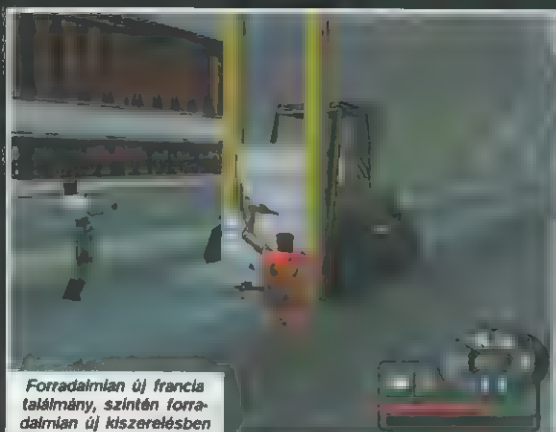
Stylus: a játék a stylus segítségével játszható
Zene: a játék a Zeneboxon játszható
Számos Samizdat

Halál. Hallatlan. Halhatatlan

végítélet

98%

A tavalyi év egyik legvitatottabb játéka kétségkívül a Carmageddon volt. Egy biztos: nem egy szokványos autóverseny, hiszen jó izlésű autók nemigen szoktak gyalogosokat halomra gázolni. A Carmageddon tökéletes utmulatót adott arról, hogyan nem szabad egy kocsit használni. Még hivatalosan is megkapta az "elismerést", lévén hogy volt olyan ország, ahol egyszerűen betiltották a forgalmazását. Nos, a második résznek még nagyobb esélye van az efféle szankciókra; még az sincs kizárva, hogy ezúttal az állatvédők is panaszt tesznek. Most már ugyanis nem csak embereket lehet kivásárolni, hanem kutyákat, teheneket, és egyéb vadállatokat is felkenhetünk a motorháztetőre.



Forradalmian új francia találmány, szintén forradalmian új kiszerezésben



Alacsonyan repülnek a gyalogosok – tán eső lesz? A szélvédő mindenestre már elég felfűs

A verseny lényege változatlan maradt, de mivel valószínűleg nem mindenki játszott az első részzel, ezért ismételtünk egy kicsit. A Carmageddonban a legfőbb szabály, hogy minden megengedett. Három különböző módon lehet győzni. A legkönnyebb – és

egyben a legunalmasabb – megoldás, ha úgy vesszük, mintha egy szakványos versenyen lennénk, azaz levezetjük a kiírt köröket. Ilyenkor csak az időlimittel kell számolnunk, amit a verseny teljesítéséhez kapunk – igaz, ezt kiterjeszthetjük, mivel a gázolásokért és az ellenfelek kiütéséért többek között idő is jár. (A helyezéseinket még csak nem is mutatja a gép – az egyszerűen nem számít.) Sokkal in-

kább arról szól ez a játék, hogy totálkárosra törjük az ellenfeleink autóját, s így aztán egyelőre maradványok mezőnyben kizárásos alapon kapjuk meg a győzelmi pálmát. Végül van a harmadik lehetőség: ha a pálya összes gyalogosát hidegre tesszük – a mennyiségükre való tekintettel talán ez a legnehezebben kivitelezhető győzelem.

A Carmageddon II attól válik igazán izgalmassá, hogy a kocsik viszonylag realisan viselkednek: csúsznak, borulnak, sérülnek, megfáradnak, beszorulnak. A járgányok 100%-os fizikai kapcsolatban vannak a tereppel; például ha egy bukkanóra fennakadva a levegőben lóg a kerék, akkor nem is tudunk onnan elmozdulni – csak segítséggel. A megújult grafika most már a külsínt is tökéletesre tette: már nem csak horpadnak, hanem szó szerint szétszakadnak a kocsik. A spoilerrek letörnek, és szanaszét felőgnak a kocsiról, majd ahogy kell, leválnak. Az egyetlen nem reális dolog, hogy mindezek a sérülések alig befolyásolják a kocsik menetulajdonosságait, és menet közben mindent ki lehet javítani, csak meg kell nyomni a Backspace-t. Pusztán pénz kérdése, hogy minden horpadást "kikalapálhassunk", sőt: most már páncélt, lövért, és támadóerőt (a többiek ellen) is eképpen vehetünk. El lett hagyva tehát az

első rész "shoppingolása", s most mindent menet közben lehet beszerezni. Ezt a három dolgot három kijelző mutatja a HUD-on: két pontok jelzik azt a mennyiséget, amennyi a pillanatnyi állásból beszerezhető, és ezek a pontok sárgára váltanak, amint kihasználjuk őket. (Páncélt a Delete-tel, teljesítményt az End-tel, támadóerőt pedig a Page Downnal lehet vonni.) A kocsit visszahelyezése a pályára (ha mondjuk vízbe esünk, vagy beszorulunk valahová) szintén pénzbe kerül (Insert). Pénzt egyrészt menet közben lehet felvenni a különféle ládákból és hordókból, de jutalmat is a markunkat az ütközésekért, és a gyalogosok elgázolásáért is. Igen heges egy játék ez: ha extra stílusban (mondjuk az autók farával) csakunk el valakit, akkor még bónusz is kapunk, s az is értékelik, ha egymás után sikerül gázolnunk, azaz "kombóznunk". Nagyon megerő, hogy a program az akrobata mutatványokat sem hagyja figyelmen kívül, tehát azt is honorálja, ha iszonyúan megpördülünk, vagy néhány bukás után talpra

kezdünk. Ami az autókárral illeti, ezúttal nem emieryük, hanem szintén megvehetjük őket. Az egyes menetek után valamennyi kiesett autó megjelenik eladásra, tehát ha futja rá a pénzünk, akár többet is vásárolhatunk egyszerre. Ha jól tudom, több mint 50 kocsi szerepel a játékban, kezdve az előző részből már ismert extrém járgányoktól, egészen a guilotine-os targoncáig vagy a böhöm nagy dömpertig. A teherautó igazán remek eszköz: öt méterrel az as-

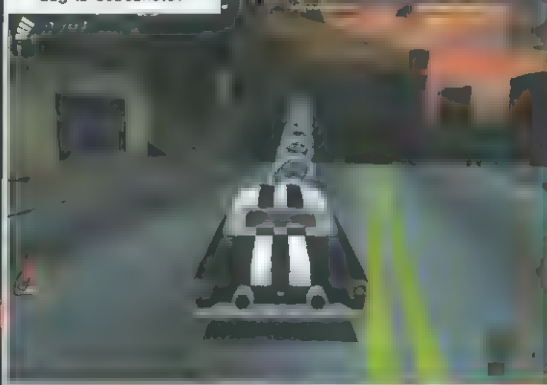
falt felett zútykölődünk, és úgy tiparkatjuk el az ellenfeleket, mint holmi hangyákat. A megszerzett kocsik elmentésével egyébként nem kell foglalkoznunk.

CARMAGEDDON II

mel minden nyert menet után a gép automatikusan ment.

Ahogy már a Carmageddon I-ben is, most is vannak extra bónuszok, azaz powerupok, amik szintén ládák-ból/kukák-ból kerülnek elő. Ezek közül jónéhány csak helmi kioldóságot jelent (például páncélkabcsok lesznek a járókelőkből, vagy a már ismert pattingós "flipper" mód), de van néhány nagyon hasznos dolog is, mint mond-

Nicsak! Ez a ronda sárga dög is sebezhető?



Carmageddon II – további kommentár talán nem szükséges



A Flúgos Futam folytatódik

GEDDON

A Clinton elnök köpködős barátjáról elnevezett anyahajón igen vidám élet folyik



ját a 30 másodpercig tartó sérhetetlenség, a lángszóró, a magunk után vonszoló húzógép, vagy a kenőgumi

minél dögebbek az. Egyes powerupok azonnal működésbe lépnek, míg másokat külön kell aktiválni az Alt-tal – mint mondjuk az úrkís. esetében is. (Ha több ilyen dolog van nálunk egyszerre, a [és] billentyűkkel válogathatunk közülük.) Van egyébként olyan pálya, ahol csak a powerupokkal lehet boldogulni.

Mivel a Carmageddon II-ben – csakúgy mint az előzőben – now fix útvonalak vannak (arra lehetünk, amerre csak akarunk), nem árt, ha megtanulunk tájékozódni. Ebben a legnagyobb segítség a kis térkép, amit a Tabbal teljes képernyőre is hozhatunk. A kis térképen két vektort láthatunk az aktuális pozíciókhoz kiindulni: a világoskék csík a következő ellenőrzési pontot mutatja, a sárga pedig a legközelebbi ellenfelet. Ha a teljes HUD be van kapcsolva, az ellenfelek tulajdonságait is kiírja a gép. Ha úgy akarjuk, ráragadhatunk egy ellenfélre: a T-t lenyomva rögzítjük a kijelzőt egy adott kocsin. Ha esetleg nem jö-

csolatban még két dolgot említenék meg. Az előző fordulatoknál nagy szolgálatot tud tenni a Kézikönyv (Space), vagy még inkább a Z-billentyű, amivel jobban alászedhetjük a kormányt. A másik észrevétel pedig az, hogy ha már kevés az időnk, még az apróbb kicsúszásoknál se sajnáljunk pénzt a kocsisvisszahelyezésére a pályára – akkor se, ha netán vissza tudunk térni.

Előzetes felmérés

A készítőik igen bölcsen észrevették az előző rész legnagyobb hibáját: az egyhangúságot. Minden pályán ugyanaz volt a néző: megkeresni a másikat, és megpárolni. Persze elegendő ösztönző erő volt az,

hogy új kocsikat lehetett nyerni, de azért a végére mégis egy kicsit unalmas volt az egész. Most viszont úgy fest a dolog, hogy van tíz versenycsoport, s azok mindegyikén belül négy pálya. A négy pályából csak három a szokványos verseny; negyedikük mindig valami különdetés vár ránk. A versenypályák közül szabadon választhatunk, ám különdetésre csak aztán indulhatunk, hogy a pályákat teljesítettük. Új csoportba pedig akkor

(Amiket aztán le is szakíthatunk.) Az üvegek pókhálósnak és kitörnek, a kasztni horpad, a motor kigyullad – a rombolás illúziója maradéktalan. A háttérgrafikában ráadásul még nagyobb a fejlődés: teljesen kidolgozott városokban száguldozhatunk, áttörhetünk az üvegfalakon, elsodorhatjuk a kerítéseket, kiönthetjük a lámpaoszlopokat – és a gyalogosok mellett civil autóforgalom is van. Másik példának említhetném a téli síparadicsmot is, ahol legrághatunk a síugrószáncra, vagy akár a hópályán is leereszkedhetünk. Persze a játék vérességét is fokozták: az előtűtő áldozatok most már nem csak vértócsává esnek össze, hanem átbukfenceznek a motorháztetőn, extrább esetben leszakad az egyik végtagjuk, stb.

Annnyit tehát elmondhatunk, hogy a Carmageddon II ismét brutális lett. Persze úgy is mondhatjuk: brutálisan jó. A dir-durr akcióhoz kemény metálszenek dukálnak az Iron Maidentől – jómagam mondjuk nem annyira csípem a stílust, de a nagypusztítás hevében még én is beindultam rájuk. Na és persze még egy fontos pozitívum: most is lehet hálózatosan gyilkolni egymást – még hozzá vadlúzi módozatban.

Az euthanázis díszkrét bája. Nem értem, mi nem tetszik ezen az orvosoknak – egyből föl is van boncolva a delikvens



tegtünk be, az Y-nal továbbpörgethetjük a többieké. Bizonyára sokszor fogjuk úgy érezni, hogy valami kimergetegesen alkottunk: ilyenkor vissza is játszhatjuk az eseményeket. Mivel a numerikus Enter-től kezdve, egy szokványos video-panel jön be, mellyel megfelelő irányokba pörgethetjük, leállíthatjuk, ki-merevíthetjük a "filmet". Választhatunk persze képeket is, melyek közül kivételesen nagy lehet az "action tracking", amivel az áldozataink legeslegutolsó másodperceinek lehetünk tanúi. További érdekesség, hogy a rögzített anyagot ki is menthetjük – ehhez a modtájjal.

Az irányítás

Carmageddon II

FEJLESZTŐ: Stainless Software

KADÓ: Sales Curve Interactive

WEBSITE: www.sc.co.uk

REGISTRE: www.gemini

Ketjére

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 6/hálózat

Kétféle formátum



Summa summarum

Ajánlom a gyakorló pszichopátáknak, és mindegyiknek, aki szeret "sportosan" autót vezetni

végítélet

90%

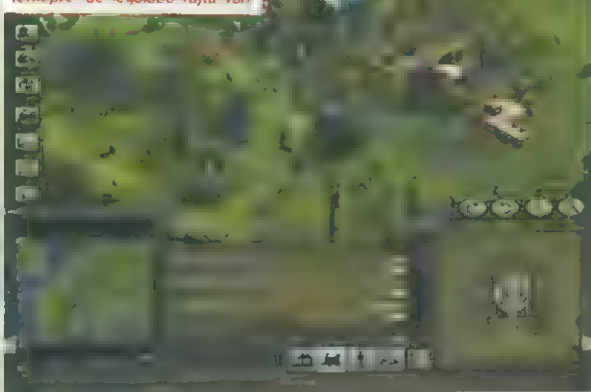
Avasút talán az ipari forradalom legcsodálatosabb vívmánya, és egyben az emberiség egyik legnagyobb kalandja volt. Eppen ezért nem csoda, hogy ugyan nem túl sűrűn, de azért időről-időre megihleti a számítógépes játékok fejlesztőit is, különös tekintettel a XIX. században zajló hőskorára, amikor is a vasparipa meghódította a földkerekséget. Sajátosságaiából adódóan ugyan elsősorban gazdasági stratégiák dolgozták fel a történetét, és ezek közül a legnagyobb sikert a Railroad Tycoon aratta ezidáig. Ez még valamikor '90 tájékán jelent meg a Microprose égisze alatt, és amikor meghallottam, hogy jön a második része, igen erős csuklás fogott el: bohó ifjúságomban ugyanis szám-talan álmatlan éjszakát

különféle mókás gazdasági bevésszematványokat végezhetünk vele a tőzsdén, avagy az ipar egyéb területén. Élesen elkülönül egyébként egymástól karakterünk személyes vagyona, valamint a vasúttársaság pénze. Tőzsdei manő-

dőkön; valamint – amíg gőzmozdonyaink üzemben állnak – egy víztoronyra is, anélkül ugyanis nem nagyon lesz gőz. (Mondjuk szén nélkül se, de azt úgy látszik vízzel együtt szolgáltatta magához a derék masiniszta.) Ha nem is kell minden

szereplvényeinket nem tudjuk egymásnak erőszenni: ha szembejövő forgalom van, akkor a vonatok az állomásokon várakoznak mindaddig, amíg az ellenszereplvény el nem halad. Forgalmasabb szakaszokra épp ezért érdemes dupla sín-párat fektetni, mert ez jelentősen felgyorsítja a forgalmat. A technikai fejlődés egy idő után eljut a villanymozdonyokig, amelyek lassan kiszorítják a gőzösöket. Ezek üzemeltetéséhez azonban új típusú vasúti pályára is lesz szükség. Egyébként tök poén, hogy az előző részhez hasonlóan nem lehet merőleges kereszteződéseket építeni, csak csúcsszögben csatlakozót, és – teljesen logikusan –

Igaz, hogy ez a falu még epphogy csak ráfert az Europa térképre, de legalább rajta van



A felkészült üzletember a szaksajtóból értesül az orvondetes gazdasági hírekről

verekkel ugyan ide-oda tologathatjuk egymás között, de a karakterünk pénzét például akár egy kapcsolódó üzletbe (például egyik állomásunkon egy jól el látott gyárba), vagy akár a konkurenciába is befektethetjük. Az új társaság nevének megadása és logójának kiválasztása után azonnal meg is kezdhetjük leendő

elő állítanak bennünket: hegyen-völgyön építeni ugyan rövidebb pályát, azaz alacsonyabb fenntartási költséget jelent – viszont emelkedőn a vonatok lényegesen lassabban haladnak, és a régebbi típusok homok híján hajlamosak csúszkálni is. Ki tudja miért, alagutat nem lehet fúrni a játékban. Carmageddon-rajongók őszintén sajnálni fogják, de a

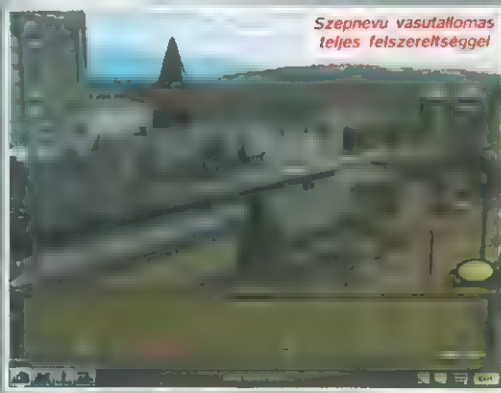
töltöttem el Sid Meler és elveto-múlt társainak játékaival. Igaz, hogy a folytatás már nem Microprose-mű (a világszerte közismeret-lenségnek örvendő PopTop nevű cég követte el), de mihielyt elkezdtem játszani a játékkal, már el is borult az arcom: szűzmáriám! újabb álmatlan éjszakák következnek...

Igaz ugyan, hogy a látványt tekintve már nyomaiban sem emlékeztem a nagy elődre, attól függetlenül tulajdonképpen a Railroad Tycoon II-ben minden maradt a régi-ben. Egy (vagy több) ígéretesen induló vasúttársaságot kommandírozunk, és az a feladatunk, hogy kiépítsünk és minél gazdaságosabban (azaz minél nagyobb profittal) üzemeltessünk egy vasúti hálózatot. A profitot aztán visszaforgathatjuk modernizálásba, illetve

vasúti birodalmunk kiépítését. Ez egy állomásépítéssel kezdődik (pontosabban kettővel), ugyanis vonatok rendszerint több állomás között közlekednek). Azonkívül, hogy többfajta építészeti stílus és fekvés közül választhatunk, az állomásokból három különböző méret is létezik. A nagyobbak természetesen drágábbak, viszont jóval nagyobb a vonzaskörzetük is, azaz nagyobb területről gyűjthetik össze a szállítható árukat. Az állomásokon idővel vidám fejlesztésekbe foghatunk: különféle kiszolgáló épületeket (távíró, kocsmá, hotel, étterem) húzhatunk fel, amelyek növelik az állomás utasforgalmát; raktárakat, hűtőházakat és hasonlókat építhetünk az áruk tárolására; továbbá az állomások adnak helyet a vonatok karbantartó épületeinek. A vonatoknak ugyanis állandó karbantartásra és utánpótlásra lesz

szükségük, amelyeket azokon az állomásokon végezhet el, amelyen áthalad. Ehhez az alábbi épületekre van szükség: fordítóra (Roundhouse), ami egyben szervíz is; homokraktárra, ugyanis homok nélkül az ősdibb mozdonyok könnyen megcsúsznak az emelke-

Akit a mozdony füstje RAILROAD TYCOON



Szepnevi vasutallomás teljes felszereltséggel



Hegyek között, völgyek között zakatol a vonat...

szerelvények csak olyan pályára váltanak át, ami eredeti menetírányuktól +45 fokkal tér el. "135 fokok" fordulóra például csak egy átellenes kitérővel tudjuk rávezetni, ahol megfordulhat.

Már vannak állomásaink, van pályánk – már csak vonatra van szükség. Minden egyes új járat megnyitásához egy új mozdonyt kell vásárolnunk. Ezek a kezdeti időkben ugyan elég gyengécskék és lassúak (bár sebességükön javíthatunk, ha kisebb ürmérőű kocsikkal közlekedtetjük őket), de a rohamos technológiai fejlődéssel villámgyorsan modernább, gyorsabb (és természetesen: drágább) típusok jelennek meg. A vonat megvásárlása után következik a menetrend meghatározása: a tér-

Demand oszlopok jelölik, hogy mit kellene onnan elszállítanunk, illetve mire van szüksége a környéknek. Ha egy adott helyen leakasztunk egy olyan kocsit, amire helyben nincs szükség, akkor természetesen egy büdös petákat sem jövedelmez a fuvar, amelynek díja egyébként egyenesen arányos a szállítási távolsággal is. A jó menetrendek összeállítása a gazdaságos működés (tehát a győzelem) elsődleges záloga, és tulajdonképpen egy külön művészet: minél kevesebb vonattal (azaz költséggel) kell szállítanunk minél több árut/utast minél nagyobb távolságra és minél rövidebb idő alatt.

Nagy vonalakban ennyi a játék, de ha valaki azt hiszi, hogy olyan egyszerű is, mint elmondva, az roppantul téved. A társaságot folyamatosan bővíteni kell, hiszen nagy profitot csak nagy céggel lehet elérni. Ehhez újabb és újabb városokat kell bekötnünk a hálózatunkba, új árufréleségeket kell szállítanunk a földből kinövő új gyáraknak, és egyre több új

szállítási igénynek kell eleget tennünk. Mindehhez jön még a konkurencia is, hiszen jónéhány pá-

Igy fest egy korrekt iparral rendelkező város – miután az editorral segítettünk rajta egy kicsit



hogy gazdasági fegyverekkel kényszerítse térdre versenytársait...

Ugyan némi fenntartásokkal fogadtam egy ilyen patinás név második részét a sosem hallott fejlesztőtől, de teljes mértékben meg vagyok elégedve a Railroad Tycoon II-vel, mert pontosan azt kaptam, amit vártam. A szerzők kíváncsian megéreztek, hogy az első rész alapvetően úgy jó, ahogy van – így tehát csak azokhoz a részhez

gutat). Teljesen kimaradtak a szemaforok, amelyekkel pedig az első részben remekül lehetett kombinálni, mert olyan időzítéseket tudtunk a szerelvények várakoztatásával előírni, amiket a menetrendekben nem tudtunk beállítani. A másik idegesítő momentum pedig az ún. "eltöltött területek". A játékban van néhány olyan város, vagy terület, ahova be sem tehetjük a lábunkat. Az még rendben volna, ha ez a politikai nézet szerint változna (van ugyanis ilyen opció is), viszont ez a valóságtól enyhén elrugaszkodva működik: például kis lokálpatriótaként 1915 körül Budapest-Zágráb vonalon építettem kicsiny birodalmamat és amikor észak felé is terjeszkedni akartam, hova nem szállíthattam semmit: a Monarchia fővárosába, Bécsbe! Nyumm. Na mindegy, attól függetlenül a Railroad Tycoon II még így is kiváló szórakozás lesz azon leendő "bakteriológusoknak", aki hajlandók egy játékkal 20 percnél több időt is eltölteni a gépük mellett.

CoVboy

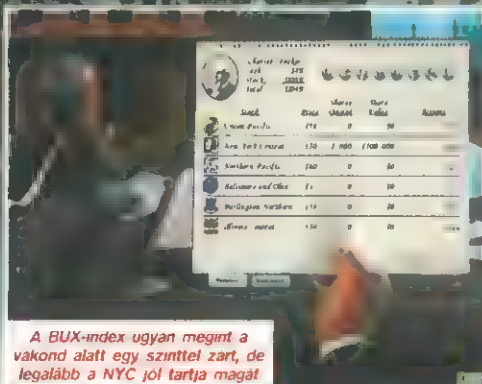
megcsapott...



Zágráb fele tartva elkepesztő sebességi világrekord született

lyan nem vagyunk egyedül: a konkurens vasúttársaságokkal gazdasági háború alakulhat ki egy-egy város szállítási monopóliumáért, különféle pályázatok megnyeréséhez szállíthatunk versenybe, és közben olyan kellemetlen eseményekkel kell szembeélnünk, minthogy alkalmasint ismeretlen tettek kirabolgatják a vonatainkat, illetve egyes városok látni sem akarják vonatainkat. Külön pénzcserélési

nyújtak hozzá, amihez valóban szükséges is volt: a grafikához és a hanghoz. Az 1024*768-as felbontás, a hi-color színméllység, az izometrikus 3D-nézet és a vonatok zakatolását alátámasztó stílusos blues-zene kiváló upgrade-nek bizonyult, mint ahogy az is, hogy az eredeti opciókat jelentősen kibővítették: a hat campaignt és a többnyire konfigurálható scenariokat immár a világ összes pontján játszhatjuk Kínától Dél-Amerikáig, az 1830-tól 2020-ig tartó időszakban; a hihetetlen mennyiségű vonattípussal és gyárpépítéssel (következésképpen árufréleséggel és vagonnal is) tényleg kedvünkre kombinálhatunk; a társasághoz szerződött elnökökkel és menedzserekkel különféle pozitív és negatív bónuszokat nyerhetünk – és még sorolhatnám a végtelenségig a sok kis apróságot, amivel feldíszítették a játékot. Két dolog viszont nagyon nem tetszett (leszámítva a fentebb már említett ala-



A BUX-index ugyan megint a vakond alatt egy szinttel zart, de legalább a NYC jól tartja magát

köpen ki kell jelölgetnünk, hogy mely állomáshelyeken álljon meg a szerelvény, az állomásokra kaptatva pedig meghatározhatjuk, hogy az állomáson milyen kocsit akasszanak rá illetve le róla. Minden egyes állomáson a Supply és a

műsorszám még a tőzsde, ahol ugyanúgy megforgathatjuk a társaságunk pénzét, mint a személyes vagyonunkat. Egy tapasztaltabb tőzsdécápának pedig a tőzsde működése alapelveinek ismeretében nem jelent különösebb gondot,

Railroad Tycoon II

Full Szto. Paj. T.H.

KIADÓ: GOU/Tak. 2 interactive

WEBSITE: www.tak2.com

INGATLÉNS: megint!

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: 4/hálózat és internet

Külső szto. Paj. T.H.

Let. szto. Paj. T.H.

Játék szto. Paj. T.H.

Sto. szto. Paj. T.H.

Z. szto. Paj. T.H.

Summa summarum

Egy csodálatos játék kitűnő modernizálása

Akar Sid Meier is csinálhatta volna

végítélet

90%

AGE OF EMPIRES

THE RISE OF ROME

Minden út Rómába vezet?

A Microsoft eddigi legjobb húzása a garázsorszak (gar-age) óta kétségkívül az Age of Empires volt. Nem kerülhették hát el a kiegészítő megjelenését sem, s bár már volt egy-két próbálkozás, de a történelem sülyesztőjében ezek úgy eltűntek, mint az itt irányítható népek nagy többsége. Nem véletlenül: egy alma pályagyűjtemény nem igazán számít korszakalkotó munkának. Most itt az Ensemble Studios (az eredeti program készítői) kiegészítő CD-je, és ez jó hír, mert a program második része még jó ideig várat magára.

Az alapprogramhoz képest történt egy-két változás a játékmenetben, de ezek nem hoztak különösebb páll fordulatot (arról nem beszélve, hogy ezek csak a Rise of Rome-mal játszva jönnek elő, az eredeti programhoz nem nyúlkál). Egy-két hotkey változott meg, vagy szövetségesaink városközpontját láthatjuk játékkézdésnél – nem részletezem tovább. A kiegészítés és az eredeti program is futtatható (természetesen mindkettőt telepítés után) bármelyik CD-vel a meghajtóknban.

Új út csapat tünik fel a színen, haladjunk időrendben! A kőkorszakban nincs új a nap alatt, a fől agében is csak egy: a Sílinger (parittság). Leghíresebb képviselőjük Dávid volt (igaz nem ebben a korban). Könnyűgátlóság, távolsági fegyverrel, a harakkokban képezhető ki. Specialitása, hogy +2 támadásponttal rendelkezik az íjások ellen és +2 páncéllal a távolsági fegyverek (ballista, helopolis) ellenében. Falak és tornyok támadásánál is megnövelt támadóereje van (kiváncsi lennék rá, hogy hogyan bont le egy várfalat, de mindögy). A bronzkorban is csak egy egységet kapott, ő a Camel Rider (tevelovas). Meglepő módon a sivatagi és nem az eszkimó népek kedvelt fegyverme volt, néhgy gyakoribb előfordulással, mint a lovassok. A stable-ben képezhető ki, mindenféle lovasság ellen hatásos, a szimpla lovasoktól a harci kocsiáig.

Az igazi változás a vaskorban jön el, 3 új csapat képeben. A harci elefánt továbbfejlesztett változata az Armored Elephant (páncélozott elefánt). Egy tehetséges pun hadvezér, Hannibál korgette vele a római polgárokat (az örületbe). Speciálisan falak és védőtornyok ellen hatásos, a löfegyverek ellen +1 páncéllal rendelkezik, és taposásban sem utolsó. Az Iron Shield technológia kell hozzá. A Fire Galley (görgőtű-

zes galleon) a war galley egy változata, természetesen a dockban gyártják. Különlegessége, hogy a hajóink kétszeres ellenállást tanúsítanak az ellenséges térítőkkel (priest) szemben. Vigyáznunk kell vele, mert bár erős, de könnyen megsebzhető, amennyiben a saját tüze a fedetzetén elterjed (ezt lövedékesel érhetjük el). Végül a Scythe Chariot (szkita harci kocsi) – szkíták frankó kisdzálai, főleg lovassági harcmódorral élő nép voltak, az egység hű a történelműkhöz is. Szükséges a kerégyártás és a nobilitás ismerete. Dupla támadás a papok ellen (és kétszer akkora ellenállás a térítéssel szemben), és a kerékekkel is lehet aprítani a plebszt.

Technológiák időrendben: A bronzkorban a Logistics (logisztika) jelenik meg, a government centerben kutható. Akkor hatásos, ha a populáció száma limitált, mert a barrackban előállított egységeink a kifejlesztése után csak feleannyit számítanak. A vaskorban jelenik meg a Martyrdom (mártírképzés) és a Medicine (gyógyítás) tudománya. Mindkettő a papokra van hatással (a templomban kuthatók), az első segítségével egy papunkat feláldozva átalíthatunk egy egységet a mi oldalunkra (kivéve a papot) a Del billentyűvel, a másik a pap gyógyító tudományát növeli (nahát!). A Tower Shield (embarmagságú pajzs) a storage pitben fejlesztendő dolog, +1 armor a távolsági fegyverek ellen.

Pár szó a birodalmakról is. Négy új civilizációt kapunk, és ahogyan az eddig is történt, mind egyiknek megvannak a maga erősségei és gyengéi egyaránt. Első versenyzőink a karthágóiak (Carthaginians), máséven punok: ők a partokkal ellentétben már deadek (ebben meglehetősen szerepet játszott egy másik civilizáció, bizonyos rómaiak), meghozzá igen régóta. Ez azonban ne zavarjon minket abban, hogy örüljünk transportjaink 30%-os sebességnövekedésének, a Fire galley-eink +25% támadóerejének, és az academy valamint az elefántok +25% életerejének.



A makedónok (Macedonians) sem voltak piskóta gyerekek, orozójuk Nagy Sándor (aki nem volt szakszer-zetis) vezérlése alatt az akkori ismert világot úgy ahogy volt, meghódították. A nép felemelkedése és ragyogása rövid ideig tartott, de mi változtathatunk



nek sem kell különösebben bemutatni. Az akkori világ legerősebb és legerősebb társadalma volt, kései (és meglehetősen elkorcsosult) utódai mára már csak egy bizonyos futball nevű játékban tudták megőrizni a mindenkin átgázoló hagyományokat. Erejük teljében a Földközi-tengernek nem volt olyan partvidéke, amit ne ők tartottak volna az irányításuk alatt – az pedig nem egy zsakendőnyi terület. Velük játszva sem nyerhetünk könnyen, bár az épületek (a tornyok, falak és csodák kivételével) 15%-al olcsóbbak. A tornyok mindössze feleannyiba kóstálnak, a swordsmen egyharmaddal gyorsabban támad. A taktika nyilvánvaló.

Szó mi sző, az a kiegészítés megéri a pénzét, bátran ajánlom mindenkinek, aki boldult az eredeti programért. A grafika nagyszerű, a játék élvezetes – mi kell még? Egyetlen negatívumként talán azt hozhatnám fel, hogy bár az új egységek jól használhatók, de alapjaiban nem változtatták meg a követendő taktikát, s ezáltal a játékmenetet sem. Az új lehetőségek mellett természetesen új hadjáratok is helyt kaptak: a rómaiak képviselőiben és ellenében is vezethetjük a csapokat, mondhatnánk lesz itt Hannibál, sőt Marcus Antonius is elkaphatja Kleopátrát egy moneta (sajnos csak a csatátéren) – Itt van tehát az idő, hogy újfent kreáljunk magunknak egy birodalmat...

K.Z.

Rise of Rome

FEJLESZTŐ: Ensemble Studios

KÁDÓ: Microsoft

WEBSITE: www.microsoft.com/games

MÉG JELENES: megkezdte

Ketgere

Minimum: P133, 16MB RAM,

eredeti Age of Empires

3D-gyorsító: nincs

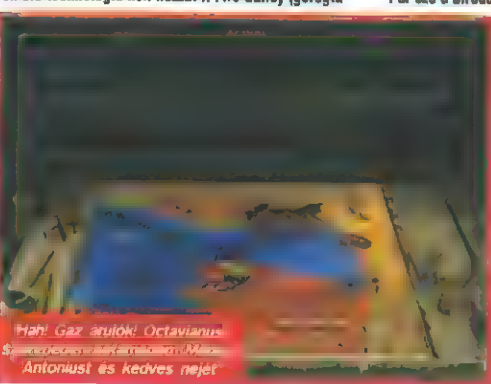
Multiplayer: 4

Summa summarum

Egy csodálatos játék melletti utódja, különö-
sebben falrengető újdonságok nélkül

Végítélet

86%



Tavaly jelentette meg az Electronic Arts a DSI-vel karöltve a Moto Racer című programot, mely eddig a legközelebb állt a valódi motorozás élményéhez. Az élményt még fokozta az a lehetőség is, hogy lehetőség volt a normál versenymotorok túlhajítása mellett valódi crossmotorokat is nyüstölni. A második részben nem sokat változtattak az alapkoncepción, viszont a játékot megspékelték egy editorral, melyben kedvünkre kreálhatunk a salakpályáktól kezdve a poros utakon át rendes közüti szakaszokat is egyaránt. Ezen túl a készítőket szemmel láthatóan a grafikára összpontosítottak leginkább: az első részhez képest rengeteget fejlődött a program, és ha rendelkezünk egy 3D-kártyával, akkor pár perc után igen csak kedvet kaphatunk a valódi motorozáshoz. A motorok kidolgozása teljes és a pályákon található tereptárgyakról és látványeffektekről is csak felsőfokban tudok beszélni, hiszen a játék teljes mértékben kihasználja a 3D gyorsítókat minden lehet-

ől (lesztellem). A kameranezetek száma változatlan, de a "belső nézeti" opció jelentősen sokat csiszoltak: a motorunk zötykölődik és jól láthatók a műszerfalán a különféle fényeffektek alkalmazása is egyaránt.

Kedvesebb játékosok

első részben hiányzó időjárás effektus is: beállíthatjuk, hogy napsütésben, zuhogó esőben vagy netán szakadó hóban öhajjuk széthajtani kétkerekű barátunkat. Az időjárás tehát változó, de ennek ellenére a járgányok nem

től, megváltoztathatjuk a játék beállításait is, és végül – de nem utolsósorban – beállíthatjuk, hogy milyen fokozaton kívánunk játszani. (Azt azért megjegyezném, hogy a gép már Easy fokozaton is tud produkálni egy-két dolgot, tehát nem lesz könnyű dolgunk.)

A Moto Racer 2 legnagyobb újítása kétségkívül a pályakészítő editor, ahol saját magunk kreálhatunk pályákat ugratókkal és tereptárgyakkal megspékelve. Az viszont már elég kellemetlen, hogy csak a meglévő pályákat alakíthatjuk át.

Az irányítás – magunk között szólva – igen csak brutálisra sikeredett, hiszen 300 km/h-s sebességgel haladva nemhogy kanyarodni nem tudunk, de még a pályát sem látjuk. Ez

persze azt is eredményezi, hogy a fentebb említett sebesség elérése után minduntalan koccanni fogunk az út mentén terpeszkedő korláttal. A negatívumok között mindenképpen meg kell említeni, hogy a motorok nem sérül-

nek és a játékos egy-éves baleset után továbbra is ugyanolyan élvezettel markolja a kormányt. További hiba, miszerint a kanyarban a kamera az első részhez hasonlóan itt is lemarad, így azért kissé nehézkessé válik az irányítás. A hangok gyakorlatilag változatlanok, de a crossmotorok "borzgaloms" és a többszáz lóerős versenygépek dübörgése még mindig kiváló aláfestésként szolgál.

Összességében: a Motocross Madness mellett kategóriájának jelenlegi legjobb darabja a Moto Racer 2.

Szakács P.



Hoppá! Ez egy kicsit razós szakasz lesz

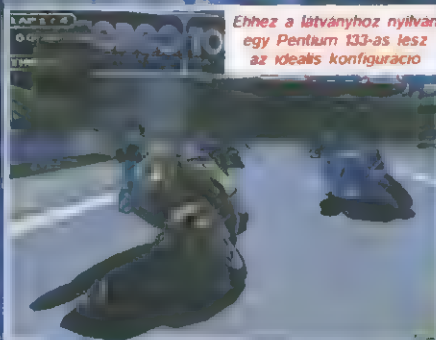
természetesen hanguliyt fektetnek arra, hogy alkalmasint rendesen lemmortizálják motorosukat. Nekik egy tanács: az esőben véghezviteléhez elég nagy sebességre van szükség, mert a motorosok fogat-körömmel

kapaszkodnak a kormányba...

A játékban összesen 16 motor közül válogathatjuk ki a nekünk leginkább tetsző darabot (8 speed és 8 cross motor) amelyek gyorsulásban, végsebességben, tehetetlenségben és fékrendszerükben különböznek egymástól. A programba belecépítették az



Ugy hírlak, idén motoroztál Mikulás fog jönni



Ehhez a látványhoz nyilván egy Pentium 133-as lesz az ideális konfiguráció

roséget (nem háró, hanem kék) és farsang. Az út mentén elszórt sziklák és tájak kidolgozottsága mind a valóság határait súrolják, és a motorosok teljes realtime árnyékolással fel vannak tüntetve. Az animációk és a mozgastájak is közel tökéletesek. Egy-egy érdekesebb eseményt megfigyelhetünk is: kanyarban ellenfeleink nagyobb ugrataskor elfogadnak a kormányt (azért a valóságban ehhez már elég nagy bátorság szükséges), felállnak a nyeregbe – és még sorolhatnám. Nagyon jól néz ki továbbá a motor kipufogójából felcsapó füstfelhő is, viszont a kerekek mozgásán még lehetett volna finomítani (bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem a végleges változat



Éjszakai csend(?)élet valahol a Szaharában

sarazódnak össze, pedig ez azért még igazán belefért volna. A leglányosabb újítás, hogy amíg az első részben 8 pálya volt, addig a másodikban már akár 30 helyen is szüldözhetünk. A játékban gyakorlás (Practice) mellett játszhatunk szimpla versenyeket (Single Race), lehetőségünk van Bajnokságon (Championship) szerepelni, és alkalmasint kokemény hajszakon részt venni az idő ellenében (Time Attack), ahol saját magunk legjobb idejét ellen versenyzhetünk. Talán mondanom sem kell, hogy lehetőség van hálózati játékokra is, ahol barátaink ellen versenyzhetünk maximum négyen (Link) és egy gépen játszhatunk akár négyfelé osztott képernyőn is. Az Options menüpontban kedvünkre állíthatjuk a grafikát, zenét, tájékoztatást kaphatunk gépünk paramétereiről

Moto Racer 2

FLUENT

KATO Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

TEL: 06-1-234-5678

Summa summarum

Igaz mostanában nincs valami sok vetélytársa, de így is elhúzott a mezőnytől

végítélet

92%

Amennyiben ketten kívánunk nekifogni Crime Warnak, a játéktér ketté osztódik, de amúgy minden változatlan mederben folyik. Persze egy percse se gondolja senki, hogy ilyen könnyen meg lehet duplázni a tőzért, és így szíven kenne-

A Future Cop másik, Precinct Assault
üzemelője már nem csupán egy szimpla akciójáték, hanem némi túlzással stratégiai játék is. Itt már szóba esnek a bandák elleni háborúk: arénák vannak, melyekben két ellenfél áll egymással szemben. Nem egymás elfuzlítása a cél, hanem elfoglalni a másik bázist, amire legalább

Szegény kis Piroksa sok-sok gonosz kék farkas között



ágyak, amelyek a bázisokon helyezkednek el – ezek nyilvánvalóan az adott fél színében termelődnek újra. Ugyanez jellemzi azokat az ágyúkat, amelyek a külső előőrsőkön kaptak helyet. Minden pályán négy ilyen tábor van, melyek elfoglalása szinte nélkülözhetetlen a győzelemhez. Már csak azért is, mert az előőrső-

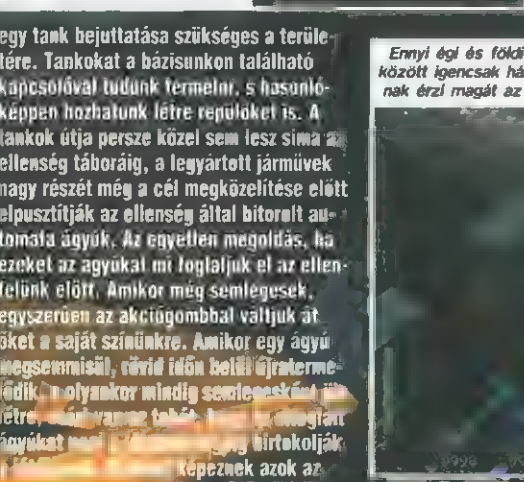
KÖN SZÖVEGE

Karcseszközöket gyártani, minek következtében jelentősen fecséskén az az út, amit a tankoknak meg kell tenniük, s ezzel csökken a rájuk leselkedő veszély is. A táborok elfoglalásához azonban nem elég odafigyelni, sajnos a dolog nem annyira egyszerű. Egy-egy tábor elfoglalásához három pont szükséges: a pontok gyűjtése és felhasználása tehát az a dolog, amire az üzemmód stratégiát is igényel. Minden egyes állást ellenfél vagy elfoglalt

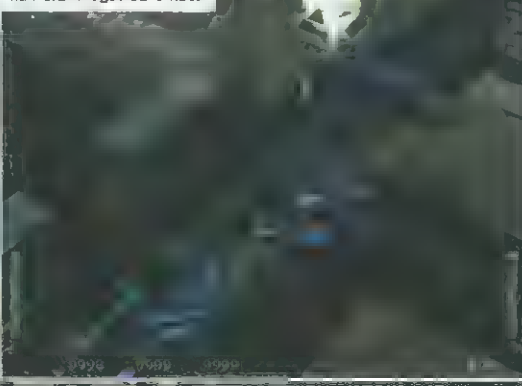
ágyú után pontot kapunk, amiket aztán a járműveink gyártására fordíthatunk. Egy egység előállításához egy pontba kerül, de csak a bázison.

Ugyanezért az előőrsőkön két pontot számolunk. Ha már nagyon sok pontot összegyűjtöttünk, újabb kapcsolók is megjelennek, amikkel hatalmas hadihajót, illetve tankot küldhetünk az ellenfél nyakára – ezek már 50 pontba kerülnek! A saját lövegeit megsemmisülésének látszólag csak az a következménye, hogy ismét a bázisunkra kerülünk, de nem árt tudni, hogy az elfelebenászkodásunk 10 pontot emészt fel! Amennyiben a Precinct Assaultot a gép ellen játszuk,

Huncut megtevesztő manőver: amíg mechünkkel eltereljük az ágyú figyelmét, tankunk csendben eloszthat a kertek alatt



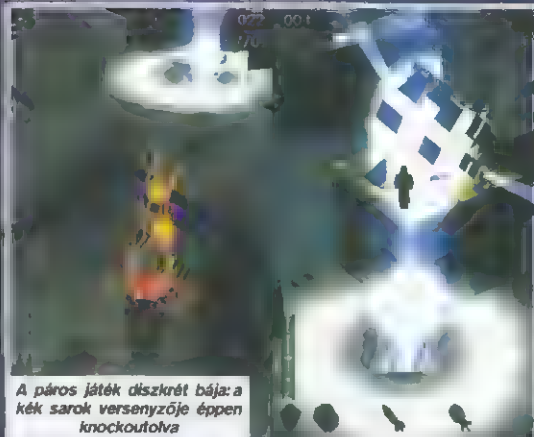
Ennyi égi és földi áldás között igencsak háziaként érzik magát az ember



ky Captaint lesz az ellenfelünk, aki nem lövegeivel, hanem repülővel közlekedik a csataterén. Ropogant húrja és firkái játékos. A humora sem akármilyen: zölös hangján időnként megjegyzéseket fűz a parti állásához: "Merre vagy?" – kérdi fenyegetőleg, esetleg horgelni próbál minket, hogy "Ez túl könnyű lesz így!"

Összesen négy körletben rendezhetünk partijokat, mind egyiken belül tíz szinten kell megvernünk Sky Captaint. Ha pedig mindez még sikerül is, hűbessként egy ötödik körlet is a végére válik, ahol fura módon harcolunk és lopkodunk fogadalmakkal.

A Future Cop a renoszott üzemmóddal még hálózati módot is tartalmaz, jözzél a játékban tényleg minden megt



A páros játék diszkrét bája: a kék sarkok versenyzője éppen knockoutolva

letű urhajó, egy nagy generátor – hogy csak az első kettőt említssem. Különösen klasszak, ahogy a fémes/üveges felületeken tükröződik a fény – egyébként még a mechünk utasfülkéje is hasonló kivitelezésű, csak ott nem annyira feltűnő. A pusztítás élményét pedig szétteríthető hordók és más kisebb tereptárgyak fekozzák, no meg a nagyon eltálatltn. speciális effektusok. A nagyobb robbanásoknál fénynyalábok csapnak ki a detonáció magvából, majd azután apró lemezdarabok és más roncsok hullanak szanaszét. Minden pályáról a jól eső győzelem mámorával távozhatlunk, a teljesítményünket ráadásul mindig valamilyen humoros animációval is honorálják. Az EA korábbi Strike játékeit eddig is szívesen ajánlottam a kedves olvasóim figyelmébe, így azt hiszem nem meglepő, hogy most a Future Coppal is ugyanezt teszem.

Egy nagy adag akció és egy kisebb adag gondolkodás; aki kedveli ezt a mixet, az bátran vágjon bele.

V.Z.

lálható, amit el lehet várni egy PC-s akciójától. Két nagyon eltérő üzemmód, összesen 12+1 jól megtervezett, jókora pálya – végső soron egyáltalán nem rossz. A grafika ugyan egy kicsit túltöltött négyzetes-rácsos felépítésű, de a szögletesség ellenére a pályák mégis egy város benyomását keltik, köszönhetően a jól eltalált textúráknak és a mozgalmasságnak. Mindenféle emberek rohanganak, tankok állnak az utcákba, repülnek támadnak rájuk. Ezek kidolgozására jellemző, hogy a gyalogos katonák – bár olyan aprók, hogy kis hangyáknak tűnnek – mégis teljesen tökéletes emberi mozgólátókkal vannak animálva, találatot kapva például úgy terülnek ki, ahogy éppen éri őket a lövésünk. A főellen-ségekről pedig még nem is száltna! A Crime War pályáinak mindegyikén van valami fogócska, sőt még a pályák felénél is akad egy-egy nagyobb tereptárgy. Hatalmas, fémes fel-

Erre helikopter renoválását már csak valami combosabb puzzle-bajnok vállalhatja

Future Cop LAPD

FEJLESZTŐ: Electronic Arts

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.futurecop.com

MEGJELENÉS: december

Kategória

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2/gep, 8/hálózat

Kisbaj: 100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis

100% kompatibilis



KARÁCSONYI LÁBBELI



Asszem ezt a játékot éppen erre játszik

Mit mondják, az EA Sportsnál dolgozó emberkék nem éppen a lustaság mintapéldányai – még alig nyertük meg a franciaországi VB-t a World Cup 98-ban kedvenc csapatainkkal, máris kapjuk az újabb dózist a FIFA 99 személyében. Nem mintha a meglepetés erejével hatott volna rám, hiszen 93 vagy 94 óta töretlenül folyik a fejlesztés, és azóta minden esztendőben, amikor a hosszú, fehér szakállú öregember 6 avagy 8 "szarvasérős" szekerével

tetszőleges bajnokságot/kupát választva kutakodjunk. Azért igen szép a választék: aki szímit, benne van – most kivételesen nem a Szagneysorról (vagy valami ilyesmiről) van szó, hanem az angol, belga, holland, francia, német, olasz, portugál, spanyol és hogy ne csak az öreg kontinens legyen képviselve, a brazil és az USA-beli pontválasztékot is elválasztjuk. Az utóbbiak szerepeltetése valószínűleg annak okán történt, hogy az USA-ban is szeretnénk egy párat eladni a programból, mert az ottani bajnokság még nem igazán játszik meghatározó szerepet a világban. Mindegy, addig örülünk, amíg a jenkik rá nem éreznek a foci ízére, mert különben mindenkit megvesznek maguknak és az lesz,

elvágtat az ablak előtt, elhullajt a puttyból egy-egy új részt. Ami magát a programot illeti, az alapvető változás mindenképpen a választható csapatok skálájában rejlik: itt ugyanis főleg nemzeti bajnokságokat és az európai kupákat játszhatunk végig – ergo válogatottak után csak a

mint a kosárlabdával vagy a hokival: Európában csak másodosztályú amatőrök lézengenek majd a pályákon, mi meg nézhetjük a nagy ritkán képre kerülő (hajnalban kezdődő) élő közvetítéseket, ha igazi játékot szeretnénk látni.

Kicsit elkalandoztam, most tehát vissza az eredeti témához: indíthatunk általunk válogatott csapatokból is kupát és bajnokságot, ez így is van rendjén. Szerepel az European Dream League is, ami ugye mostanában nagy vihart kavart focista berkekben (üzleti körökben pedig meginkább). Egy Európa szupercsapatok tömörítő versenykiírásról van szó, amit az UEFA megtörpedezett, mondván így meginkább megnőne a (pénzügyi) szakadék a titánok és a kisebb csapatok közt. Ez így igaz, azt azonban senki és semmi nem akadályozhatja meg, hogy ezeket fiktiivén lejátszhasuk az otthoni PC-nken.

A csapatok természetesen nem csak színükben, hanem játéktudásukban is különböznek, bár ez igazából csak a durvább nehézségi fokozatokban fog előjenni. A különböző leginkább a játékosok sebességén, passzáik pontosságán, lövéseik erején látszik (kapusoknál a reflexen és a háritásokon természetesen). Mindazonáltal ez nem jelenti azt, hogy egy gyengébb képességű gárdával teljesíthetetlen lenne a feladat, csak sokkal nagyobb koncentrációra van szükség.

Hoppá! Csak nem elhagytát valakit?



Meglepetés! (Nem nőknek szól...) Ha jól emlékszem az előző részekre, akkor most első ízben köszönhetünk magyar klubcsapatnak is a sorozatban. Az Újpest a Bajnokok Ligájában (természetesen előselejtezővel), az MTK pedig a KEK-ben indul. A Ferencváros "nagyszerű" athéni vendégjátékának köszönhetően ugye elhullott a selejtezők folyamán, így az AEK Athént találjuk a helyén az UEFA kupa első fordulójában, ami a zöld-fehér híveknek nem éppen jó hír. Az említett két magyar csapat "természetesen" a legszerényebb tulajdonságokkal bíró együttesek közé tartozik – ennek ellenére Professionál szinten sem hiszen, hogy nagyobb gondot okozna egy gyakori FIFA-nyúzó, hogy elhódítsa velük az említett két trófeát. Dicséretet érdemel, hogy az összeállítások 95%-ban stimmelnek, és néha egy-egy magyar nevet is hallunk a közvetítés folyamán. (Pár héttel ezelőtt egy "nagyon" béta verziót teszteltem, ott az újpestiek mind négernek voltak, ilyen nevekkkel, mint Mwamba és hasonló – azt hittem, a guta üt meg hirtelen, mert már az összes többi BL-



Hurrá! Még mindig (már megint) mi vagyunk a legjobbak!



A szláv házirangadó karácsonyi hangulatban zajlik

az oldalsóval szembe. Elsőre egy kicsit furcsa volt, de 3-4 meccs után már hozzá lehet szokni. Nem túl nagy gáz, és nem is ment a játszhatóság rovására.

Ami a grafikában nem tetszett, hogy szerintem a menük kicsit egyszerűbbek és fakóbbak lettek, mint a World Cup-

Valami szöglet utótt a fejemből



zetet hagy ki a játékos, itt is kapunk egy rövid animációt – meglehetősen életesebb. A korra szabálytalanság (gumi) akkor is használható, ha nem

vanunk akciőközelben

mert a játékosunk

eddig a legkisebb

tebbtől a legkisebb

nemes egyszerűség

gel lette. Ez mar-

hára tetszett, bár

azért berakhattak vol-

na mondjuk egy kis

tekstet vagy köpkö-

(copyright by Rijkaard).

Hogy még életesebb le-

gyon a dolog... Azért ezzel vi-

gyazzunk, mert gyakran kiállítás a

vége. A stadionok Európa legismer-

tebb labdarúgószentélyeinek tökéle-

tes másai – az olyan híres helyszínek,

mint az Old Trafford, a Nou Camp, a

Lisszaboni Estadio De La Luz vagy a

San Siro mellé bekerült egy pár erde-

kesség is, mint a

trondheimi (Ro-

senborg), vagy

például egy isz-

tambuli stadion

(asszem a Galat-

szeráj pályája) és

még sorolhatnám

Összességében

kb. húsz pálya áll

rendelkezésre

Megváltozott a

közönség textúra

ja is – nem elme-

sódott szürkés

meszat, hanem

színes kavalkád,

ami így szóban

nem tűnik túl biztatónak, de azért

látványban jóval elteltebbnek tetszik.

Idé tartozik még az az újítás, hogy a

Tower nézőpont helyzete egy kissé

megváltozott. En mindaddig ebben

játsoztam, mert

szerintem így vol-

igazán átlátható a

pálya. Igaz, hogy

a játékosok ki-

senhek voltak, de

így nemcsak val-

tában passzolat-

hattunk előre, ha-

nem láttuk is a

fülszakat. Most

annyiban válto-

zott a helyzet,

hogy kicsit meg-

növelték a rájátsz

között, a felső

nézőpont javára



Fejberugdálni az ellenfél kapusát különösen szórakoztató mulatság, de alkalmasint következményei is vannak

jól megszokott kiváló minőséget hozták, minden meccs előtt van egy szép, ám rövid bejátszás a stadionról, és az intro ismét hangulatos.

Magáról a játékmenetről is ejtsünk

egy pár szót! Ami legelőször szembetűnik,

hogy jóval gyorsabb és per-

gőbb lett a játék. Nehezebb fókusz-

ton állandóan passzolgatnunk kell,

mert szinte rögtön ott terem az el-

lenfél és el is veszi a labdát. Jár-

tottak a kapusok teljesítményén is,

a tizenhatoson kívülről már nagyon

nehéz gólt elérni (megjegyzem, ez a

laci fejlődésével egyre inkább így

van a valóságban is, bár szerintem a

legszebbek a hatalmas távoli bom-

bák). Ezt a két szempontot figyelem-

be véve, magától adódik a megol-

dás: a hangsúlyt mindenképpen az

összjátékra kell helyezni – ami egy

csapatsportnál nem meglepő. Mivel

javítottak a passzok pontosságán is,

így van... Sajnos ezzel el is érkez-

tünk egy sarkallatos ponthoz, még-

pedig ahhoz, hogy könnyen sablo-

nossá válhat a játék. Ez azonban (ha

gépi az ellenfelünk) sajnos úgy fest,

hogy míg a világ világ és a számító-

gépes adaptációk számítógépes ad-

aptációk maradnak, már így lesz.

Az audio rész sok változáson nem

ment keresztül, így erre nem is tör-

nék ki részletesebben. Annak megité-

lese, hogy milyen együttes játsza a

főcímet és ez kinek hogy tetszik,

az abszolút szubjektív dolog, a tel-

jesség igénye azonban megkívánja,

hogy eláruljam, most a FatBoy Slim

(mostanában a Gangster Trippin' című

melódijával nyomolnak, de itt nem az

szerpelet) szolgáltatja a hangulatot.

Nos a játék jobb és élvezetesebb lett

(a WC98-hoz képest is), de korszakal-

koto változásokat azért ne várjunk. Ha

azonban a sorozatok rabja vagy (ő b-

telemben, tehát nem a tus szappan-

operákra gondoltok), mindenképpen jó

függz járni a programmal. Igazi arcát

természetesen csak egy 3D kártya se-

gítségével ismerhetjük meg, de ma-

napság ez már alapkövetelmény. A

kedvelőknek a sorozat legújabb tagja

garantált szórakozást nyújt, tovább

folytatva a némes hagyományokat.

(Ha valakinek képe van otthonként ino-

demen küzdési, hívja fel munközben az

576 Shopot (3530-576) és kérje ábort!)

FIFA 99

FEJLESZTŐ: EA Sports

KADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

TRILÓGUS: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2/gép

Kultúra: 3.0/5.0

Látványosság	4.0/5.0
Hanghatás	4.0/5.0
Szórakozás	4.0/5.0

Summa summarum

A világbanok megnyerte az őszi szezonot is

végítélet

91%



Mivel Fradi nincs, így kénytelen voltam a Dózsával megnyerni a Bajnokok Ligáját

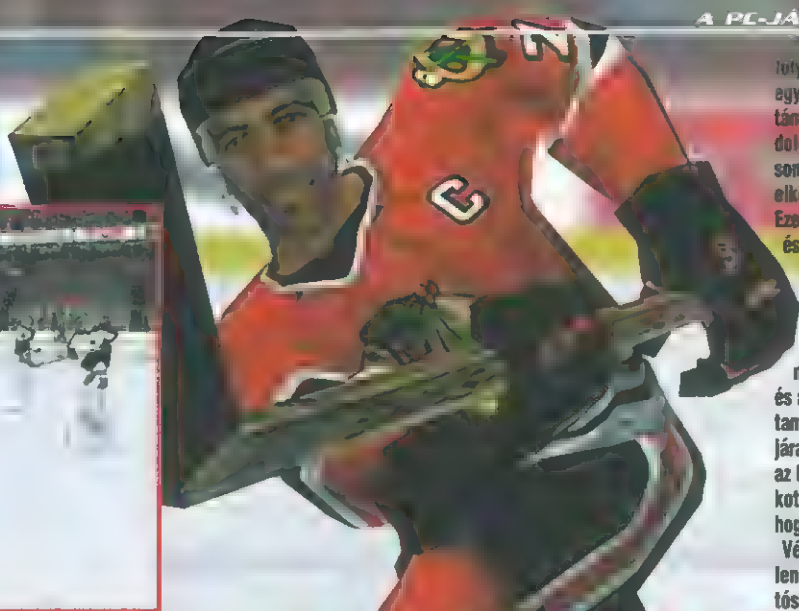
Ha belegendolok, nem is telt el sok idő az NHL 98 megjelenése óta és már a nyakunkon is van az újabb hokiőrület. Szerintem a tavalyi játék hangulatán az EA programozói nem sokat kívántak változtatni, hiszen az már



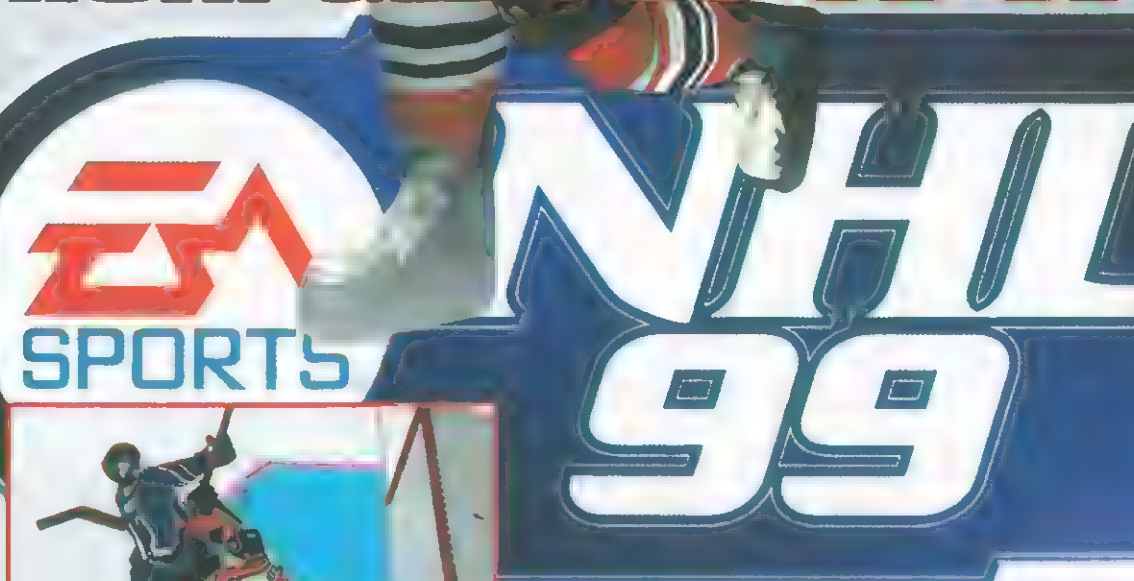
úgy is szinte tökéletes volt. Inkább a külalakra próbáltam javítani egy kicsit. Miután a szerkesztőszékből hazaérkeztem, az első dologom a gépem atomjaiból való összerakása és a tesztelésre való felkészülés volt. Miután mindezzel megvoltam, magamra zártam az ajtót és egy üveg kóla társaságában nekiláttam a program telepítésének. A játék természetesen a 98-as elődjéhez hasonlóan, csak Win95/98-as környezet alatt hajlandó elindulni és mindennelmi igényli az új DirectX6-ot is. Indulás-kor az Electronic Arts-tól megszokott minőségű intró tárult elém. Szép minőség, pergő akció, dühörgő rock zene – mi kell még?

Viszont amint megjelent a menü, nem igazán tudtam mit is gondoljak. Ez lenne az új menü? Kicsit bonyolultnak, túl designoltnak és zavarosnak találtam. Minden ikon pörög, forog, zenél, videóit játszik, stb. Szóval nem mindig tudtam hova is kell kattintanom. Az opciók megértéséhez pedig egy szótárat is mellékelhetek volna, mert egy magamfajta, a hokihoz nem nagyon értő laikus ember, nem hiszem, hogy elsőre rájön, mi mire való. Idővel persze sikerült kitapasztalnom.

Az igazi játékhoz hasonlóan lehetőségünk van különböző taktikai utasításokat adni csapatunknak, mint például játékosaink felállása, támadási stratégiák, védekezés stb. Ezenkívül játszhatunk bajnokságot, részt vehetünk barátságos



HOKI GÉZA ÚJ CD-JE

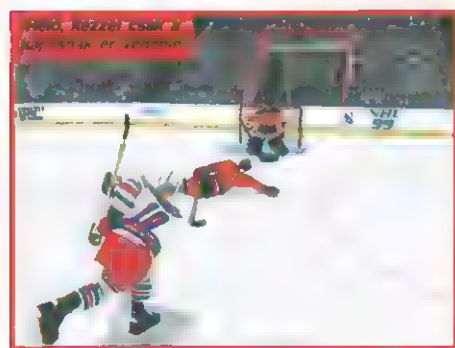


Legközelebb inkább a gyorsaságra kell majd az oda a csatára

a legszebb hatást a tükröződés és a reklámok keltik. Marhára tetszett, hogy a jég állapota folyamatosan romlik, karcolódik a korcsolyák-tól. Külön érdekesség a szünetekben behajtó traktor,

grafikai újítások miatt mindenképpen érdemes megnézni. Hoki rajongóknak természetesen kötelező!

ET



mérkőzéseken, vagy akár gyakorolhatunk is. A hálózati módokról csak annyit, hogy modernen, interneten vagy networkon akár tizenketten is játszhatunk egyszerre. (Viszont hátrány, hogy minden géphez külön kell a teljes CD-s játék.) Az Optionsban a grafika részletességén kívül még a játékszabályokat is módosíthatjuk, kezdve például a játékidőtől egészen a bíró szigorúságáig. Ezek mellett megtalálhatók a hasonló sportjátékokból már jól ismert opciók.

Lássuk, milyen maga a játék! Min-tán a Quick game-re kattintottam, a gép egyből a mélyvízbe dobott, egy általa választott csapattal. Ez az, ami leginkább csak arra való, hogy gyors betekintést nyerjünk magába az akcióba. Villámgyors töltés után, máris a stadionban találtam magam, ahol a riporterek folyamatos kommentárja mellett, elhelyezkedtek a csapatok. Ami elsőre a szemembe ötlött, az a grafikai kidolgozás minősége volt, mert ez tavaly óta órást fejle-

dött. A csapatok legnevesebb szereplőit sorra bemutatják, sőt még a nézőtérén viharászó ideetlen tömeg is tökéletesen látszik. (Például egy kis köllök, ahogy ott ül és majszolja a popcornot, vagy a bíró, ahogy "ügyetlenkedik" a jégen.) A játéktér kidolgozásán is csiszoltak a tavalyihoz képest. A jég annyira élhető, hogy szinte megszólal, de

amely elsimítja és rendbe hozza a pályát. Persze a tökéletes látványhoz elköl egy 3D-kártya is (a játék alapból ismeri a legelterjedtebb kártyákat). Ennek előnyeit azt hiszem nem kell ismertetnem. Szóval a grafikával teljes mértékben meg voltam elégedve.

A "himnusz" meghallgatása után, azonnal indult az akció. Valami csoda folytán elsőre megtaláltam a kezelőgombokat, amiből hál'istennek nincs túl sok. A mozgáson kívül, csupán egy ütés (amelynek az erősségét a gomb



Oh, pardon! Készen nem álltam...

NHL 99	
FEJLESZTŐ: EA Sports	
KIADÓ: Electronic Arts	
WEB-SÍT: www.easports.com	
MEGJELENÉS: megjelent	
Ketjere	
Minimum: P133, 16MB RAM	
Ajánlott: P200, 32MB RAM	
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, ATI Rage 3D	
Multiplayer: 2/gép, 12/hálózat és Internet	
Külső nyelvből	
Látvány: csag	
Játszhatóság: csag	
Szavafusság: csag	
Zene: csag	
Summa summarum	
Az irányítás kicsit nehézkes, de a látványtól még Wayne Gretzky is otthon érzi magát	
végítélet	
91%	

Az Electronic Arts libasorban megjelenő sportjátékai közül most a kosárlabda rajongók istene látogatott el hozzánk, hogy megmutassa bájjait. Bár az első pillanatokban hanyatt vágódtam a gyönyörtől, tudtam, csak az első pillanatok nagyonyaként, sajnos a játék közben sokkal kevesebbet látok. Azonban a bizonyos tv-közvetítések nyújtotta hangulatot. Felhangolásum rögtön leáldozóban volt, amikor megláttam, illetve nem láttam meg a

defleó grimaszokat vágnak és mérgezőnek, ám ha mi hártunk végre sikeres támadást, csapatunk láthatóan örömmármorban úszik. Minden embernek megvan a sajátos stílusa és mozdulata – a speciális mozgásokról pedig nem is beszélve. Ha rendelkezünk 3D-kártyával, akkor különösen szépen festenek a játékosok arcai. Visszajátszaskor rá is zoomolhatunk az emberekre és közelről is megcsodálhatjuk izomkötegeiket. Amerikában a kosárlabdát nem csupán játékként kezelik, hanem egyfajta showmússorra nőtte ki magát. (Akkorá, hogy – az ismert események fényében – esetleg el is marad az idei szezon...) Óriási stadionok, csillogó parketta, ritmikus zene, bájos pom-pom girlők és Jack Nicholson... Persze a játékosok is gondoskodnak a megfelelő hangulatról, hiszen mindegyikük erős karaktervonásokkal rendelkezik és ennek

gurálása. Nem mondom, elég sok van belőlük! Külön billentyűk vannak a taktikai lépésekre, a speciális védekezési formációkra és az extra mozgásokra is. Ezek alapján nem aktívak, nekünk kell kiválasztanunk, ha használni kívánjuk őket. Nem kell megjedni, nekünk elég lesz lördönünk kiválasztott emberünk irányításával, a többi stratégiai dolog általában megfelelően van beállítva. Elég megjegyeznünk hol található a passz, az emberváltás, a szerelés és a dobás gomb. A dobás erősségét és pontosságát a billentyű nyomva tartásával tudjuk szabályozni.



hiába a 3D-s fejek, az odallő hangok, meg a csúcssuper grafika, hogy ha a hangulat nem az igazi. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudod beleélni magadat a játékba, hanem egyszerűen ez nem adja vissza a valódi TV-s közvetítések hangulatát. Az intró alatt

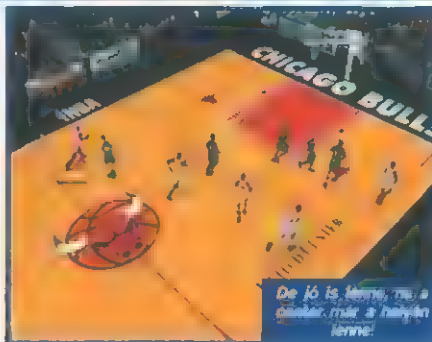


menüt. Egyrészt kissé álmátagon töltődött be, másrészt becsuktam a szemem olyan csúnya volt, bár szó se róla mindent a helyén találtam. Nem a választható menük hiányossága okozott lelki sokkot, hanem mindezeknek a megoldása.

Míg az NHL99-nél a túlzott pompára figyelünk fel, itt a fejlesztők átesetek a ló túlsó oldalára. Az egész kezelőfelület szó szerint kopár és kidolgozatlan. Szörnyűködésomban elvesztve józan ítélőképeségemet, gyorsan a Start-ra kattintottam. Itt természetesen a szokásos beállítások következtek: csapatválasztás, kezelő billentyűk, stb. Nem tétováztam sokáig, gyorsan a Playre mentem. Elindult az újabb hosszú várakozás a töltésre. De ekkor valami csoda történt, megkezdődött a kommentár és megjelent a játék. Itt láthatjuk a készítőik által beharangozott óriási újítást, a valódi arc-textúrákat és az igazi NBA játékosok által digitalizált mozgásokat. Az Electronic Arts egy újfajta grafikai elem kikísérletezésével próbálkozott, ami nem a tavalyi játék idétlen fényképes megoldását használja, hanem egy régebbi módszerüket tökéletesítették. Ez pedig az emberek teljesen virtuális ábrázolása. Ez annyit jelent, hogy minden játékosnak elkészítették a 3D-s mását, vagyis a programozók így rengeteg arckifejezéssel ruházták fel az adott embert. Például, amikor az ellenfél pontot szerez, embereink min-

megfelelően lélegzetelállító mutatóványokra képesek. Ha csak az intrót nézzük, máris betekintést nyerhetünk ebbe a sajátos világba.

A tavalyi játékhoz hasonlóan itt is négy nehézségi fokozat van, a nehéz fokozaton túl egy Super-Star lehetőség is van azoknak, akiknek a már szinte lehetetlen "All Star" is kevés. A játékmódok között szokás szerint játszhatunk bajnokságot, rájátszást, baráti mérkőzéseket és ezeken felül még van mód a 3 pontos dobások gyakorlására is. A kosárlabda fanatikusoknak talán legvonzóbb opció lehet a statisztikák szobája. Itt visszanezethetjük a mérkőzések eredményeit 1980-tól egészen napjainkig, emellett itt találhatóak a játékosok egyéni eredményei és a csapatok összehasonlító adatai is. A bevetés előtt még természetesen hátra van a csapatunk kiválasztása és a kezelőbillentyűk konfi-



Elő próbálkozásomra nem tűnt túl nehéznek a játék, még közepes fokozaton sem. Megfelelőnek találtam, ugyanis 115/114-re nyertem a Chicago Bulls-szal a Utah Jazz ellen. Nem mondom kemény egy meccs volt, az utolsó fél percben szereztem pontot és a gépnek már nem volt ideje kiegészíteni.

A játék közbeni kommentár átlagosnak mondható, az ürge folyamatosan löki a sódert, de valahogy nem igazán éli bele magát az eseményekbe. A hangok egyébként jók, az izgalmasabb pillanatokban felcsendül a zene, meg a tömeg morajlása, és a cipők is nyikorognak a parkettán, szóval nem ezzel volt a probléma. Nem tudom is tudom megfogalmazni, mi zavart igazán. Megpróbálom szavakba önteni érzéseimet a játékkal kapcsolatban. Szóval:

még reménykedtem, hánha az új megoldással sikerül igazi élethelyet lehelni a sportolókba és ezáltal tökéletesen életszerűvé válik a játék. Sebaj, talán majd jövőre...

ET



NBA Live 99

FEJLESZTŐ EA Sports

KIADÓ Electronic Arts

WEBSITE www.ea.com

TELEFON 06-1-234-5678

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2

Ismeret

Látnyosság

Játszhatóság

Szavaltosság

Zenebona

Summa summarum

Mufajában természetesen a legszebb és a legjobb – de a cél a tökély, és ez még nem az

végítélet

87%

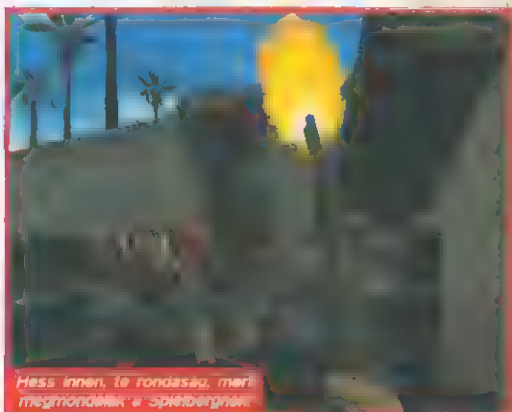
Crichton megálmodta, Spielberg megalkotta, többmillió néző pedig megcsodálta: a Jurassic Park első és második része úgy könyv alakban, mint a filmvászon elképesztő sikereket ért el. A világon kész mánia lett úrrá, hirtelen mindenki nagy érdeklődéssel fordult az őslénytan felé. Az már mára bebizonyosodott, hogy az ünneplött paleontológusok táhora minden vakakra vevő, ami a Jurassic Parkkal kapcsolatos. Hát még ha egy olyan "vacakról" beszélhetnénk, amivel virtuálisan be lehet hatolni ebbe a képzeletbeli világba. A Trespasser alkotói – nem véletlenül – ezt tűzték ki célul. Immár hónapok óta ezt ígérték: "a Trespasser az első olyan játék, melynek engine-je teljes mértékben a valós fizika törvényeire alapszik. A tárgyak realiztikusan viselkednek, kölcsönhatásban vannak a környezettel, csakúgy mint a valós világban. Bármit lehet például fegyverként használni. A valóságtól elrugaskodott, labirintusos elrendezésű játékmenetnek ezzel végleg beakonyult." – állítják. Na persze egy játék promóciós anyagától nem is lehet mást várni, hiszen – mint tudjuk – minden szentnek maga felé hajlik a keze.

nőszemély, a la Tom Raider. Anne éppen Costa Ricába tart, ámde repülője váratlanul meghibásodik – éppen a hírhedt őslénypark B. telepe fölött. A szerencsétlenség után Anne-nek nincs más választása: át kell vágnia a vérengző dinóktól hemzsegő szigeten, és valami kiutat kell keresnie a jobb napokat látott kutatóközpont romjai között.

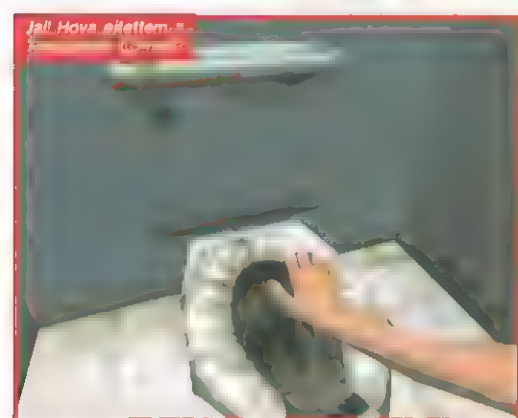
Miután a rövid Intro lepergett a fenti eseményekkel, ott találjuk magunkat a sziget partján – körülöttünk a repülő ronccsal. A játék szemléltetést a film



Az igazi combos kikapcsolás



Hess innen, te rondaság, meri megmondani a Spielbergnek



Szerény véleményem szerint például még várat magára az az alkonyat...

A KÖRNYEZET

A Trespasser sztorija valamikor néhány évvel a Lost World eseményei után játszódik. A főhős egy beleváló

eseményein alapszik, hiszen ahogy elindulunk a sziget belseje felé, a vadászok által hátrahagyott dzsipek maradványaiba botlunk. (A könyvben ugyebár nem is voltak vadászok.) Hősnőnk a saját szemszögéből irányíthatjuk, nézelődni az egérrel lehet. A Lara-féle poligonbábokért rajongó játékosok mindjárt elidőzhetnek a lefelé látható dolgoknál (egészen pontosan

két dolognál), ami mint kiderül nem is olyan pervers dolog, lévén, hogy a játékok alkotói egészen rendhagyó energikajelzőről gondoskodtak. Anne bal domborulatán egy diszkrét tetkő látható, ami egy szívét formál. Ez a szív úgy színeződik ki vörösre, ahogy sérülünk. Eredeti megoldás az tény, mellel pedig nagy-nagy hülyeség, hiszen a küzdelmek közben nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy lefelé tekintgessünk – márpedig általában ilyenkor nem árt tudni, hogyan is állunk.

MINT VAK A POKARAT...

Szóval ott tartottunk, hogy elindultunk a sziget belseje felé. Az első kellemetlenség, hogy

nem találjuk a futás gombját. A második kellemetlenség, hogy megtaláljuk ugyan, de ennek hatására is csak vándorozunk a hősnőnk. Nos, akkor boncolgassuk inkább az állítólag "forradalmi" játékmenetet. A Trespasser valóban nem egy Turok-klon: itt a dinók jóformán csak epizódszerephez jutnak. Az igazi szenzáció maga a terep, ami – ezt el kell ismerni – valóban minden eddigi játéknál "interaktívabb". Eldöntögethetjük az olajoshordókat, pakolgathatjuk a faladákat. Talán egy kicsit túlságosan is interaktív minden. A dolog a következőképpen néz ki: bármit teszünk a játékban, mindent a szó szoros értelmében manuálisan kell elvégeznünk. A bal egérgombbal kinyújthatjuk hősnőnk jobb karját, majd a jobb egérgombot lenyomva foghatjuk meg a tárgyakat. Mindent így foghatunk a kezünkbe, beleértve a fegyvereket is. Egyszerre két dolog lehet nálunk: egy tárgy hősnőnk övére felakasztva, egy tárgy pedig a kezében. Eleinte ez a "karos" megoldás nagyon mulatságosnak és szórakoztatónak tűnik, ám amikor már valami komoly feladatot akarunk elvégezni, mint mondjuk megfelelő helyre betámasztani egy tuskót, akkor észrevesszük, hogy mennyire irányíthatatlan az a játék. Hősnőnk kinyújtja a kezét, megfogja egy hosszú farönk végét, és könnyedén a magasba emeli – a Toldi Miklós-versenyen Anne toronymagas esélyes lenne. Az irányíthatatlanság szemléltetésére pedig talán a legjellemzőbb mozzanat az,

amikor az asztalon hever néhány pisztoly. Odanyúlók az egyikért, ám ahelyett, hogy elvenném, lelököm a földre – mintha valami mozgássérültet alakítanék. Sok gyakorlás kell ahhoz, hogy a távolságot jól fel tudjuk becsülni, és hogy mindig a megfelelő szögben nyúljunk a tárgyakért, de szerintem egy játék nem egészen ettől lesz interaktív. De az volt a "legnagyobb" élményem, amikor hátráltam egy Velociraptor elől és beütöttem valamilyen könyökömet. Hát nem elejté ez az átkozott nőszemély a pisztolyomat!? Elismerem, ez a játék aztán nagyon élethű! Csak azt nem tudom, mi ilyenkor a teendő? Talán keljek birokra a dinóval? Minden tárggyal lehet mondjuk csapkodni, de ezekkel inkább csak hergeljük, semmint megöljük támadóinkat. A tárgyak elejtésénél vagy lerakásánál még rá-

TRESPASSER



Dinón

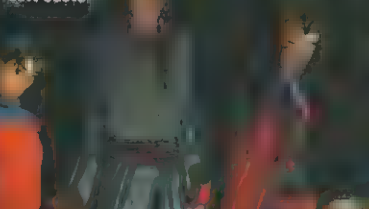
Esztire, hogy az a nagyag, minél távol
távolról vegyük észre az ellenfelet,
onnan kezdünk el tüzelni – közelről
alig pár lövéssel végeznek velünk.
Néha ezért nem árt óvatosabban
máskalni: a lapokadósok az S-ből
lentűnt használják. Ezenkívül hasz-
nos dolgot ha le tudunk bűnti meg

Kétféle 3D-játék készítő cég létezik: az egyik körbenéz a 3D-s motorok piacán, kiválasztja a neki legjobban megfelelőt, majd mélyen a zsebébe nyúl (érts itt százakat, dollárban), licenceli a motort, majd fejlesztgeti, kalapálja, s jó esetben előbb-utóbb megszületik a nagy mű.

A másik féle inkább a szellemi tőkébe fektet, mint egy már meglévő motorba: néhány programozó vad kódolásba kezd, s ha minden jól megy néhány év alatt összejön egy kornak megfelelő kinézetű, sebességu játék.

A Shogo készítői az utóbbit választották. Ez mindenképp elismerést érdemel, s jelen esetben dicsőretet is. Előjáróban annyit, hogy a grafika minősége az Unrealt nyal-

ve az volt, hogy kifejleszt egy szabadon használható 3D-s fejlesztői környezetet, mellyel aztán boldog-boldog készíthet programokat, s licenccel nélkül terjesztheti. Az egészet a DirectX csomag részének szánták. Ez végül nem történt meg – a Microsoft a magas költségek miatt elvetette az ingyenes variációt, s így folyt tovább a fejlesztés. A magas költségek XY vállalat szempontjából teljesen hihetőek, de a Micro-



soft esetében? Hmmm... Lehet, hogy nem akart még egy pert a nyakába venni a szoftveróriás. Érdekes helyzet lett volna, ha ez megtörténik – kicsit Netscape-Explorer beütése lett volna az esetnek, s a 3D-s piacnak nem feltétlenül lett volna jót (hisz miért fejlesztené más 3D-s motort – ha már van ingyen, lehet azt pófozgatni). Persze néhány per rögtön indult volna (pl. id software vs Microsoft...), s a piacot – főként a neten keresztül – elárasztották volna a jobb-rosszabb 3D-s anyagok. Érdekes helyzet lenne... S a tendenciát elnézve, s ismerve a Microsoft agresszív üzleti politikáját ez előbb-utóbb meg fog történni. Remélem utóbb.

A motort fejlesztő társaság nem sokkal később kivált a Microsoft-ból, és saját kényerüket kezdték sültetni – először Riot néven akarták kihozni az anyagot, de a név körüli jogi bonyodalmak elkerülése (védett név volt) miatt inkább a Shogot választották, s gőzerővel folytatták a fejlesztést.

A TÖRTÉNET

Na de hagyjuk a múltat, a "...lehetett volna..." mondatokat, lássuk mit ad a Shogo! A

játéknak különös hangulatot kölcsönöz az anime+mechwarrior-quake stílusok keveredése. Az biztos, hogy eredeti programot kapunk – a történet egy anime rajzfilmé is lehetne, s a szereplőket is ebben a stílusban rajzolták meg: nagy szemek, nyúlókarú figurák – tudjátok. A játékban felváltva irányíthatjuk a főhőst és egy mechszerű óriás robotot.

jelentenek a UCA érdekeire. Ekkor dönt úgy a vezetőség, hogy Gabrielt és társait minden áron likvidálni kell. Akkaraju admirális minket – Sanjurót – választ erre a feladatra. Küldetésünk a UCASF Leviathan hajón kezdődik, ahol megkapjuk feladatunkat az admirálistól.

HIHETETLEN! NEM CSAK LÖNI...

Tényleg hihetetlen, de igaz: nem csak menni és löni kell a játékban: az ellenfeleken kívül civilek is találhatók a pályákon, folyamatosan érintkezünk feletteseinkkel rádión, és kommunikálunk a többi szereplővel. Ha valakivel beszélünk, vagy valami fontosat csinálunk, akkor a kamera külső nézetre vált, s úgy nézhetjük végig a beszélgetést/csele-

gészt. Akkaraju, engedelmeskedve a felettesei parancsának, megpróbálja kimenteni feleségét a bolygóról. Az admirális Kathryn nevű lánya megérti, de Kurá, a másik lánygyermek gyilkosnak nevezi, s viszonyuk megromlik. Idővel egyre jobban megerősödnek a bolygón a szakadárok, jelentős hatalomra és befolyásra tesznek szert, sőt, már külön várost is alapítanak.

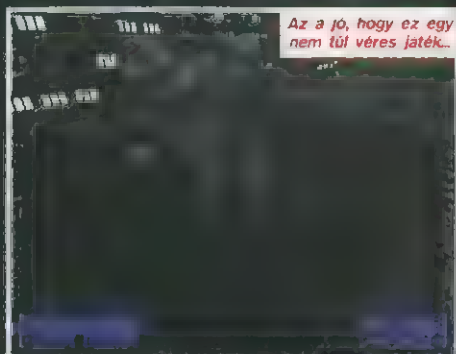
Hahó, tiuk, megjött a Téliapó!



tanak Averus néven. Ekkor küldik Sanjurót, testvérét Toshirot, Bakut, és Kurát Averusba. Cél a szakadár vezér likvidálása. Az akció csúfosan ér véget: Sanjurón kívül mindenki eltűnik, s halottak is nyilvánítják őket. Nem sokkal később feltűnik egy Gabriel nevű ember a szakadárak vezéréként, akik vezetésevel még erősebbeké válnak, s már komoly veszélyt

ANIME QUAKE MÓDRA

Talált, Sullyedt.



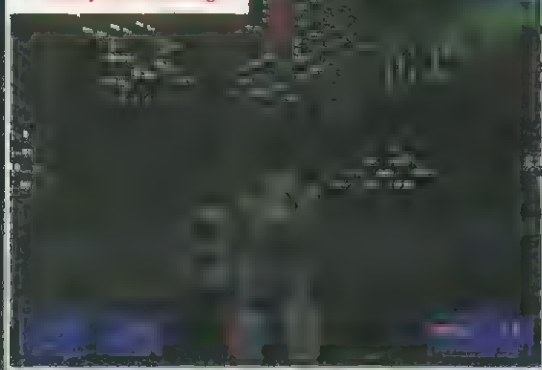
Az a jó, hogy ez egy nem túl véres játék...

Mossa, a sokrétű beállításnak köszönhetően a sebesség már egy P166-on is klassz.

A MICROSOFT ESETE

A motor fejlesztésének viszontagságos útja volt, mire a Shogonak életet adott. Ugyanis a híres-hírhedt Microsoft szárnyal alatt kezdődtek a fejlesztői munkák, s a szoftveróriás ter-

Vajon melyik szobában lehet a Pléhboy szerkesztősége?



vést mint egy filmben. Ez számomra sokkal élvezetesebbé teszi a játékot, mint pl. a Quake "lőj le mindenkit, aki mozog" stílusa. Borzasztó idegesítő volt mind a Quake-ben, mind az Unrealben, hogy gyakorlatilag mindenkit le kellett szedni akivel találkoztunk – kősz depressziós lettem a játékok végére. A Shogo az utolsó percig szórakoztató, változatos, megválaszthatjuk melyik oldalon állunk, olykor társakat kapunk magunk mellé. Szerintem egyszemélyes játékban verí a Quake-t. (Multiplayerben már nem hiszem.) Részemről nem is próbáltam a multiplayert és bár nem tudom milyen sebességre képes – nem hiszem, hogy fogom. Az a Quake-ben profi, kihegyezett, s szorvból is van elég.

A játék elején négyféle őriárszót (MCA, Mobile Combat Armor) közül választhatunk, melyek mindegyike más és más tulajdonságokkal rendelkezik. A Shogo Akuma Series 12 könnyű, gyors és jól manőverező típus, gyenge páncéllal. Az Armacham Ordo Advanced Series 7 típusú MCA közepes robot, gyors járműrésszel (ami irányíthatatlan...). Az Andra 25 Predator a legerősebb és egyben leglassabb robot. Az UCA Enforcer Mark VII pedig az étalon, mindenből egy kicsit – csak ajánlani tudom. Az imént emlegettem a jármű részt: ezek

a robotok leginkább egy Transformerre hasonlítanak, mert a V gombbal bármikor járművé alakulhatunk, s így közlekedhetünk. Ötletes, bár én nem használtam sose.

Sanjuro bőrébe bújva kellemes fegyvereket használhatunk. Van például egy remek késünk, amit sose fogunk használni. Lehet két pisztolyunk, melyek kezdetben még elmennek, de későbbiekben inkább a shotgunt használjuk, melynek ugyan nagy a tűzereje, de lassú az újratöltése. A géppisztoly az

zenálunkban: a kato ágyú egy pattogó bombát lő ki, s van még egy nagy erejű, közelre használható plazmaágyú. Az igazi kedvencem a macskabáb – igaz nem sebez, de állatul néz ki, s jól nyomja az "itt van az anyuci" szöveget. Ez egyébként akkor kell, amikor a villanykerítést kezelő nő megkér, hogy keressük meg az elveszett macskáját...

Az MCA fegyverei között nincs macskabáb, csak futurisztikus őriárszók – aknalövő, bombázó, lézérágyú, távcsöves fegyver stb. Szépek, hatásosak, nagyot szólnak, de egyik sem hagyott bennem maradandó nyomot (szemben az elmentéssel).

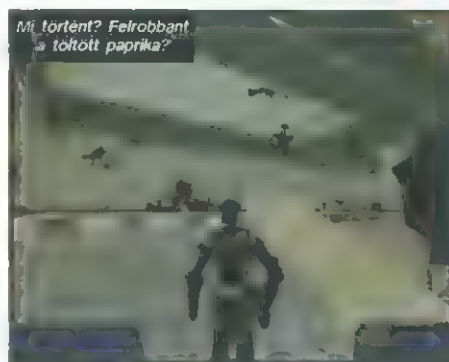
ZÁRÁS

Tekintve, hogy a Lithtech mortort a Microsoftnak kezdték el fejleszteni, nem meglepő hogy erőteljes D3D támoga-

tást élvez. Sőt, csak azt (eltekintve a software rendereléstől, de azt senkinek sem ajánlom). Így az összes D3D-t támogató kártyával tökéletesen fut a program, s használja a 3Dfx kártyát is. Ez nagyon kellemes, hisz nem kell összevadásznuak a videokártyához való drivereket, hogy teljes pompában és sebességben élvezzük a játékot. Némely kár-

tyánál ezt azt ki kell kapcsolni, hogy tökéletesen működjön, ezeket a tippeket megtaláljuk a kézikönyvben vagy online.

Az egyik kedvencem, gyors és pontos munka végezhető vele. A mezőny nyertese a távcsöves géppisztoly, mely alig lassabb kistestvérénél, s a távcsővel nagy távolságból szedhetjük le vele az ellent. A rakétavető természetesen itt is megtalálható, s még két nagyerejű fegyver van az ar-



Mit történt? Felrobbant a töltött paprika?



Nini! Egy kollega

SHOGO

MOBILE ARMOR DIVISION

mas pályára figyelni, hanem csak egy részletre. Különösen megfogják az embert a fény tűz és füsteffektek – a komolyabb fegyverekkel tüzelve nem mindennapi látványban lesz részünk. Talán az Unreal tudott ilyesmit, de ez azon is túlmutat.

A játékhoz természetesen letölthető a pályaszerkesztő, s az újak egyszerűen integrálhatóak a játékba. A Monolith versenyt is szervezett a házi pályaszerkesztők között.

Fegyvernyomok. Néhány – nem számítógépes – cimborám közül többen is hiányolták pár játék kapcsán, hogy nem lehet látható rombolást végezni a pályákon (szóld srácok). Talán az ő igényeik kielégítésére szolgálnak a golyónyomok a falakon, valamint az, hogy néhány tereptárgy a levegőbe küldhető (számítógépek, dobozok, bútorok, képek, stb.) Egyszerűen lehet öröngeni.

Vér? Van. Sok. Fröcsköl, felkenődik a falra, ahonnan szép lassan csurog le, és idővel leiszárad. Sülyös látvány, amikor MCA-ként bebombázunk egy emberekkel teli utcára – tíz emelet magassáig maszatolják a hullák a környező házakat. A hullák is gyalázhatóak, kislajtolhatjuk belőlük a piros pixeleket az utolsóig. Egyedüli probléma a szétlőtt modellekkel, hogy a darabjaik olykor a talajszint felett maradnak, vagy beleolvadnak a falba.

Lehetne még jócskán írni a Shogoról, de valahol megálljt kell parancsolni, s végszót kreálni. Talán elhagyható a végső ajánló, hisz a cikkből kiderül: ha valaki szereti a "3D first person shooter" stílust, s kicsit már depressziós az eddigi anyagok személytelen-ségétől, az csapjon le rá.

Gáspár

tyánál ezt azt ki kell kapcsolni, hogy tökéletesen működjön, ezeket a tippeket megtaláljuk a kézikönyvben vagy online.

A motor képességei közé tartozik az árnyékolás, mellyel a modellek árnyékait "fél dinamikus" jeleníti meg. Azért nem teljesen dinamikus, mert az árnyék mérete nem függ a fényforrás erejétől, számától, szögétől és nem veszi figyelembe a tereptárgyakat. De a Quake2 "árnyékaihoz" képest így is nagy előrelépés. A 16 bites textúrák nagyon megdobják a játékot, s a dinamikus fényviszonyok teljes pompájához kell is ez a sokszínűség.

A motor további erőssége a Quake-hez képest a hatalmas pályák megjelenítése. Őriási termek vannak a játékban, illetve amikor MCA-val a városokban bolyongunk, szintén irdatlan méretű objektumok között mozgunk, kellő sebességgel. A készítőik állítása szerint az engine képes egyszerre akár 110 (!) modellt is mozgatni a képernyőn – persze ez már erősen a hardver függvénye is. A készítőik külön büszkéek a "portal" megoldásra, mely segítségével nem szükséges egybefüggő pályákat készíteni, hanem megadják, hogy pl. X ajtón túl legyen egy portál, mely átvviszi az embert "másik" pályarészre, ami persze az előző pályarész folytatásának látszik, de technikailag egy új pályarész, s a motornak így nem kell egy egybefüggő hatal-

Mit majd azt állítjuk magunkról, hogy Mohamed küldött bennünket

Shogo: Mobile Armor Division

FEJLESZTŐ: Lithtech
KARÓ: Microsoft
WEBSITE: www.shogohed.com
TELJESEN: ingyenes

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 8/hálózat, ?/Internet

Minimum	Maximum
10	10
10	10
10	10
10	10

Summa summarum

Kellemesen egyedi, bár kissé veres darab a számtalan szürke klon között

Végítélet

90%

Sokak szerint az F1 Racing Simulation az egyik legjobb PC-s szimuláció, s ezt igazolja is az a tény, hogy világszerte 400.000 eladást ért el. Az alkotók azonban úgy tűnik, nem voltak 100%-ig elégedettek az eredménnyel, hiszen kilenc hónap után már is itt van a még szebb, még intelligensebb, még jobb második része.

Az első részben a játékos egy Formula-1-es csapat vezetője volt, aki a csapatot a szezon során a legjobb eredményre kell vinni.

egyetlen igazi pilóta sem szerepel még szerintük, és a csapatokat is csak fantázianevekké helyettesítették. Szerencsére a pályákkal már már megismerkedtünk, és a Monaco-i pályát is látni láthatjuk. A játékban a pilóták nem az eredeti

versenyzőiké, hanem a játék készítőié. A 22 különböző karakterrel amúgy már önmagában is elegendő garancia arra, hogy az összkép végül szinte ugyanazt nyújtja, mint egy igazi F1-közvetítés.

A játék két új játékmódot is felkínál, de előbb emlékeztetünk az "újraonnan érkezetteknek" a régi módokra. Három különböző módot lehet tréningezni: a sima "traininggel" megismerkedhetünk a kiválasztott pályával, a demonstrációval okulhatunk egy előre felvett visszajátszás megtekintésével (kitapasztalhatjuk, miként, s milyen íveken veszi a "gép" a kanyarokat), Driving Schoolra kattintva pedig ismerkedhetünk az új játékmóddal, a pályákkal.

Jobbónak lenni Schumi

A rajt utáni izgalmas pillanatok...



... általában arról híresek, hogy pár versenyző pár dolgot lehang a géperől

leti nevek ülnek az autókban, ez csupán látszik meg a mesterséges intelligencián, sőt. Sokat fejlesztettek az AI-t, minek eredményeképpen az ellenfelek jóval emberibb legkésőbb reagálnak az adott helyzetekre, és minden pillanatra más személyiséget vezet. Még azt is megígérték, hogy az egyéni stílusuk alkalmazkodjon az aktuális pályához!

A szimulációk terén szinte féltől kellőnek számít, de csak díjazni tudom azt a törekvést, hogy a Ubi Soft nem a legdrágább konfigurációra fejlesztette a játékát, hanem leginkább elérhetőre. A Monaco GP RS2-t kifejezetten a négy megabyte-os 3D-kártyákhoz optimalizálták, bár hozzá kell tenni, hogy azért támogatja a Voodoo2 technológiát is. A szerényebb gépkivitelűm azonban nem azt jelenti, hogy spóroltak volna az effektusokkal, éppen ellenkezőleg: elkövetkezett a jök mondjuk a kicsúszásokat követő füstfelhők, és az előző részhez képest most már fénylenek is a kocsik. Mellesleg az autók felépítésén és a pályák kidolgozásán is javítottak

köcsök fog wánytani nekünk pedig - lehetőség szerint - minél jobban tartanunk kell vele a tempót. Ha már elég felkészültek vagyunk, tetszőleges pályán, tetszőleges időjárás mellett a Single Race-szel állhatunk neki versenyzni. Ehhez a különálló futamhoz hasonló a Grand Prix mód, melynél csupán az a különbség, hogy az időmérő edzéseket, és a bemutató köröt is lefuthatjuk. Egy teljes idénybe a Championshipre kattintva foghatunk, ezen belül két lehetőség van: vehetjük a pályákat sorban, normális módon, úgy, ahogy igazából következnek, vagy összerakhatjuk őket tetszőleges sorrendben. Customized

modorban pedig a régi ismerősök, a Time Attack, amivel kizárólag az idő ellen egy szabadon választott pályán versenyzhetünk. Ennek során két verzióba van

osztva: az egyikben csak egyre jobb köreredményekre törekedünk, vagy bekapcsolhatjuk egy korábban elért köreredményünk szimulációját, és azt próbálhatjuk megdönteni.

A két új mód közül a Career kétszételénél az érdekesebb: ott - mint egy igazi pilótánál - a karrierünk egyengetésén kell fáradozunk. Nem is választjuk meg a csapatunkat, hanem az egyik leggyengébb autótól kezdünk, magyarázva a ranglétra legalsójánál startolunk. A lényeg

az, hogy az új szezonban egy másik csapathoz, ha jól szereplünk az idényben. Mondhatjuk, hogy az egyik legizgalmasabb, hogy egy világbajnoki cím elérése nem két-perces feladat.

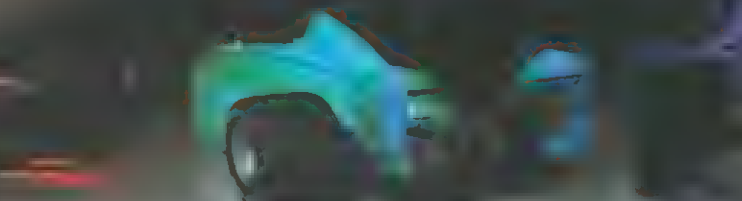
A másik új mód, a Sim Race mód, melynél egy előre megadott céllal (például bizonyos pontszámot kell a versenyen elérni), előre meghatározott futamok, előre beállított kocsival kell indulnunk - összegezve tehát egy előre megadott háttérben kell az elvárásoknak megfelelnünk. Tíz ilyen helyzet közül választhatunk, de állítást meg

1:54.122
0/15 laps



A műszerfal talán már sejteti, hogy most nem Häkkinen világbajnok, Merciben üldögetünk

... majd a pályán a kocsik között a leggyorsabbat kell megtalálni.



CSITTI!

KNIGHTS AND MERCHANTS

A cheat csak azokon a pályákon működik, amelyen nem csak csata van, azaz van legalább egy raktár-épület. Kattintsunk a raktárra, és a holmik menüjében válasszuk ki sorban az alábbiakat (az egyszerűség kedvéért nem a cikk neve, hanem a sor/oszlop szerepel. 1/3, 2/2, 2/4, 3/1, 3/5, 4/1, 4/5, 5/1, 5/2, 5/3, 5/4, 5/5. Ha mindent jól csináltunk, akkor a hatodik sorban maradó két tárggyal tudjuk aktiválni a csalást: a számszerűsra kattintva az összes cikkből tízzel több lesz, a ló-ra kattintva pedig a következő pályára ugunk.

CSITTI!

SIN

A ~ billentyű megnyomása után megjelenő panelon az alábbi családokat használhatjuk: HEALTH 999 - csutka energia
WUSS - az összes fegyver
SUPERFUZZ - isten mód
NOCOLLISION - no-clip, át lehet menni a falakon
SPAWN fegyvernév - a kiválasztott fegyver (illetve tárgy) hirtelen az orunk elé pottyán (a fegyvernév előtt space!), ami lehet: magnum, shotgun, assaultrifle (egybeírva!), rocketlauncher, sniperrifle, heligun, reactiveshields, rocks, coin

GRIM FANDANGO

Szóval miután az Intro után felfedeztük, hogy már online vagyunk (illetve ha ez elváló ígéret, akkor on vagyunk line), nézzük meg, hogy ugyan mit is rejti a csöpposta. Copal főnök leiratát, amelyben kitűző lelkesedéssel közli a beosztottai-val, hogy egy csodaszép tömeges mérgezés történt az Élők Földjén, így tehát minden ügnyök azonnal pattanjon az autójába, és szágúdjon a helyszínre, mert a hullahagyek között elsőrangú kuncsaftok vannak rájuk. A számítógéphez bekukkantva az utolsó kuncsaftunk aktájából kiderül, hogy még a sétatálcával is túl nagy kedvezményt adtunk utolsó kuncsaftunknak... Jobb lesz tehát, ha átböngészünk a másik sarokban levő asztalhoz, és a könyvekbe főtjuk bánatunkat. Ez nem segít (Manny már többször olvasta mindent), tehát inkább szólítsuk magunkhoz a pakli kártyát, amelyből Manny fére is teszi a piklést. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy Motorhead-rajongó, mindössze arra gondol, hogy jól jöhet, ha esetleg pikkelni akar valakire... A folyosón levő szomszéd iroda ajtaja zárva van, így tehát sétáljunk le a végére, ahol Copal főnök bájos (?) titkárnője, Eve trónol íróasztala mögött. Igen hosszú és elmesévesely bontakozik ki, amelyből sok minden kiderül: például rajtunk kívül minden ügnyök a gaspacho-mérgezés helyszínén van, különösen Domino, aki épp elhappolja előlünk a legjobb ügyfeleket. A többiek pedig nem azért nem mutatkoznak, mert már megint szombaton jöttünk dolgozni, hanem azért, mert ma van az Élők Napja (az valami inverz Kalottak Napja): ilyenkor minden halott visszalátogat az Élők Földjére, hogy meghitt családi környezetben töltsön az ünnepet. Hogy Eve miért nem látogat haza, azt sűrű homály fedi... Az üzenetünk után tudakozódva fontos információt kapunk: a főnök munkaparcán kívül az az üzenetünk van, hogy Eve Don Copal titkárnője és nem a miénk - szóval nem vesz át semmilyen üzenetünket! Próbálkozhatunk még utóvalással ("A szíven mélyén Te az én titkárnőm vagy"), nyomkodhatjuk az Eve asztalának fölülén levő tűzőgépet (ez tudvalegileg levezteli az agresszív ösztönöket), de mivel már így is erős késésben vagyunk, sokkal jobban tesszük, ha inkább megkeressük a sofőrüket, azaz magunkat vezetőket le a bal oldali liften a garázsba.

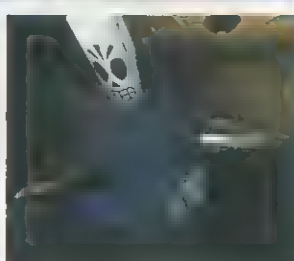
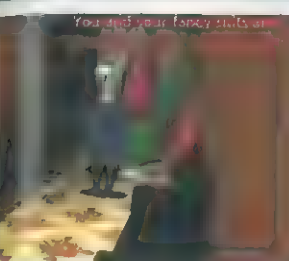
Itt még éppen látjuk kirobogni a mérgezésre igyekvő utolsó kollégát. Mivel az Élők Földjére csak autón lehet kijutni, és a ~ nyilván parkolási problémákat megoldandó - takarosan felagatott járművekkel nem tudunk zöld ágra vergődni, sétáljunk a garázs hátsó részébe. A szekrény zárját megzörgetve hamarosan előhúzza magát a bódéból Glottis, aki a bemutatkozás ceremóniája után övömmel újságolja, hogy üzenetünk van Dominótól: derék pályatársunk hazaküldte sofőrünket, mondván, hogy ügysem lesz ma szakségünk a szolgálataira. A kis aranyos... Mivel sofőr nélkül nem tudunk dolgozni, gondoskodnunk kell a helyettesítéséről. A közönséges megoldás természetesen Glottis, aki természetesen erősen húzódozik ajánlatunktól: az a szabályok szörnyű megsértése lenne, meg egyébként sem engedik vezetni, mondván, hogy túl nagy. Ha erőteljesen győzködjük róla, hogy nem ő a nagy, hanem az autók kicsik, akkor szégyenlősen rááll az ajánlatra: kicsit átalakítja majd az autót, viszont ezt csak akkor teheti meg, ha aláírjuk neki egy munkalapot a főnökkel. Eve-nél be is jelentkezhetünk Copalhoz, de az interkomból harsogó ismerős hang gyorsan lehűti lelkesedésünket: "Nem megmondtam, hogy senki se zavarjon!?" Jobb híján menjünk le a másik liften az épület halljába. Az előtérben mindössze egy zárt ajtót találunk, tehát ballagjunk ki az utcára, amelynek végében színes karnaváli forgatag vonja magára figyelmünket. Riói táncosnők (illetve csoportvázak) helyett mindössze egy bohóca akadunk, aki azonkívül, hogy nem hajlandó átengedni bennünket a sátrán, különféle alakú lufik fújásával mulatja idejét. Ezek ugyan pár számmal kisebbek, mint a parádé utcája felett lebegő, irlagatlan méretű sárka ló, de mégiscsak lufik - és valamirevaló ügnyök egy lépést sem tesz HalálFöldjén egy nagyobb készlet lufi nélkül. Így tehát fújassunk vele mindenképp egy macskát, majd miután szobrevágtuk, szóljunk neki, hogy a gyermekünk szeretne még egy lufiállatot. Most kérjünk tőle egy dügött kukacot. Még meg egyet. Még van egy pár nála raktáron, de egyelőre ennyi elég lesz kicsapongásnak. A parádéra bejutni ugyan a

szomszéd sátrán keresztül sem tudunk, viszont magunkhoz szólíthatunk egy méretes franciakenyeret. Ballagjunk be a sikátorba, amelynek a végén egy kötélt vezet a Halálszolgálat Irodaházának szédítő magasságaihoz. A másik vége Don Copal ablakpárkányán végződik, és mivel a főnök igen óvatlanul nyitva hagyta az ablakot, be is huppanhatunk a szobájába. Egy csomó dolog hever szanaszét, de a legérdekesebb a főnök számítógépe, ami a titkárnő csengő-tetésére különféle frázisokat játszik az interkombóba. Állítsuk be az ötdikét ("Ijja alá maga..."), nézzünk meg szét a párkányon (az utolsó ablak Dominoé, de be van zárva, mert derék vetélytársunk nyilván fél a galamboktól), aztán másszunk vissza a sikátorba. Ha most jelentkezik Eve-nél, akkor az interkomból már az új üzenet harsog, és szívünk hölgye alá is firkantja a munkalapot. Következik egy banális film noir-jelenet: a hölgy cigarettára gyújtana, de nem gyullad meg az öngyújtója. A gáláns főnök azonnal előlírja Zippo-ját, és megmelengeti a spanglija végét - mi ez, ha nem egy kezdődő szerelme? Hát nem az, viszont jön egy fergeteges videó: hősünk teljes harci díszben, öltöztet fent kaszával lép ki a garázsban a felvonóból, az addig vadul hegesztő Glottis nagy nehezen beprésseli magát az autóból (postasabban maga alá préseli valahogy az autót), és megkezdődik az arcokban és stílusban egyaránt a Carmageddoni időző utazás az Élők Földjére. Kis öröm az örömben, hogy útközben látjuk a már visszatérőben lévő dominót, utasának fehér titulyája pedig azt jelzi, hogy megint egy elsőrendű kuncsaftot fogott magának: egy apácát. A rohadt mázlist! Az Élők Földjén elég érdekes arccal találkozunk (szó szerinti), a gaspacho-mérgezést elterjesztő kocsmában pedig senki nem őhajítja észrevétel a fekete csuklyás alakot. Mi viszont észrevesszük a földön rángatózó szőnyeget. Profi nem dolgozik szabad kézzel - nyissuk ki a kasszát, és egy sulintással nyissuk ki a csomagot. Egy Bruno nevű töpörödött figura kecmereg elő belőle. Maszkja alapján úgy tűnik ő lesz a kuncsaft, és ő lát is bennünket - meg is jegyzi, hogy milyen szép a fürdőköntösünk. Na megállj, te kis füles tejtartó alkalmatlanság - adok én neked olyan utazást, hogy holtodig megemlégeted! (illetve még annál is jobbat, lévén a neves dátum ma.) A garázsba visszatérve Manny lemondóan megengedi a lelkes Glottisnak, hogy további apró átalakításokat végezzen a járgányon, és ennyire mélabóval elmélkedik tovább, hogy miért pont neki jutnak a legrosszabb ügyfelek. Ennek még sétatálcá se jár: rögtön visszkér a hall első fertályában levő műhelybe, ahol az osztályos aluli ügyfelek kapnak egy koporsót, amit két komponensből álló trutymával bérel ki az az ügnyök, aki elfuvarított ügyfelet szerzett. A kissé kényelmetlenül fekvő Bruno közben igencsak nehezményezi az eljárást, és még az sem vidítja jobbra kedvre, amikor Manny meg akarja ajándékozni egy "Ma van a halálod első napja" felirattal bőgrével. Így tehát a felelősséget a vadállat főnökünkre hárítja, aki természetesen azonnal beront az ajtón, és szokásos társalgási hangján közli, hogy ő tényleg egy vadállat, mert annak is kell lennie, ha ilyen beosztottai vannak. Nekünk viszont Bruno volt az utolsó húzásunk - még egy ilyen húzás, és meghalunk a levesbe. Durr! (Az ajtót szinkronizáltam.) Közben Bruno megint macorogni kezd, szóval Manny gyorsan visszanyomja a szőnyébe és Bruno rövidesen a szó szoros értelmében is az elfekvőbe kerül.

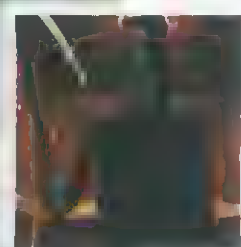
A folyosóra visszatérve Manny azon morfondírozik, hogy el kéne csípni az egyik fülest, amit Domino kap, amikor hirtelen Glottis egy igen dühös kollégájával találjuk szemben magunkat. Szintén bazi nagy, szintén démon, de ő nem autót akar, hanem csőpostát. Végérvényesen felháborítja, hogy a hozzánk hasonló emeleti kicsikarok viccesnek találják, hogy üres sörösüvegeket küldözgetnek ezen a bízethetetlenül érzékeny telekommunikációs berendezésen. Mielőtt még tettegességre kerülne sar, Manny gyorsan szabadkodik, és démon duzzogva el is kullog. A csőposta központi elosztója a hall végében nyitott ajtó mögött van (a piros Dominóé). Egyelőre nem tudunk hozzáférni az elosztóhoz, mert vasrács mögött van, de majd mindjárt tesszük róla. Sétálunk vissza Bruno végső nyughelyére, lőtűsükkel a leeresztett lufikat (azaz a dügött kukacokat) a szőnyeg két komponensével és liftezzük fel az emeletre.



Well, at least you're not hitting the BOTTLE



Eve asztalánál megállhatunk megint csevegni egy kicsit mondjuk Domino legújabb fogásáról, a furcsa nyikorgó zajról, amit a trutyival megtöltött liflik keltenek ("Új cipőt vettem..."), vagy esetleg levelezni az idegességet a lyukasztó csapkodásával. A változatosság kedvéért most úgy is csapkodhatjuk, hogy előtte előhúzzuk a zsebünköl a pikk ászt. Ezt ugyan Eve nem tudja mire vélni, de Manny megnyugtatta: csak lapokat cinkel. (Háhá! ÉRTED?! Cinkelt Lapok!) Domino irodája most nyitva van, és szeretett konkurenciánk épp lazító edzést folytat egy bokszláddal (néha a bokszláda is visszalüthet, mert fogvédőt is visel). Hozzá mindenképpen érdemes betérni, mert hosszas és igen elmés társalgást folytathatunk vele a világ dolgairól kezdve onnan, hogy mi is egy apácát hoztunk a mérgezésről ("A Bruno igen-csak szokatlan név egy apácának...") egészen odáig, hogy Domino nagyon csodálkozik saját magán, ha hajlandó lenne társulni velünk. Miután nem engedi semmilyen holmiját piszkálni, kortyintsunk egyet a whiskyjéből, majd ballagjunk át a saját irodánkba, és küldjük le a csőpostán a két feltöltött lifit. A csomagoló két komponense megteszi hatását: mielőtt kölcsönhatásba lépnek, az egész rendszer eldugul. Liffetünk le a hallba, és miután megcsodál-



tuk a dícsősegtáblát, a Kilen-ces fotóját (amelyre egyszerűen talán mi is felpattanhatunk), és köszöntöttük a sarokban állógáló azték halálistent, ballagunk be az elosztóhoz, ahol az előbbi démon már vadul dolgozik a műszaki hiba elhárításán. A beszélgetésből kiderül, hogy ő tulajdonképpen nem is csőposta-démon: liftdémonnak idézték meg, de

egy apró meghibásodás miatt kirúgták az állásából, és azért kénytelen jelenleg munkakörében ténykedni. Azonkívül a csőposta elosztója szigorú biztonsági zóna, és rajta kívül senki nem léphet be ide. A beszélgetés végeztével úgy tűnik, hogy még nem egészen stabil a berendezés: egy kicsapó szikra lángra lobbantja rőzsaszín ismerősünket, és a derék Manny azonnal a falon függő poroltóért rohan. Mire azonban akcióba léphetne, a démon eloltja magát, és hálát ad megédzőjének, hogy nem helyezték rajta használatba a magnéziummal töltött készüléket, Manny pedig szomorúan a zakójába süllyeszti a poroltót. Mielőtt elmenénk, "jelképes cselekedetként csukjunk be egy kinyitott zárat" (piszkáljuk meg az ajtó zárját). Miután elhagytuk a helyiséget, a démon is végez a munkával, és szokása szerint hanyagul bevágja maga mögött az ajtót, majd eltűnik a szerelőknak. A kiakasztott zárnyelv miatt viszont az ajtó most nem csukódik be, és mi besettenkedhetünk az elosztóba. Sajnos a Domino irodájába vezető cső zárva van, viszont ha a pikk ászt becsúsztatjuk a résbe, elcsíphetjük a következő küldeményét. Márpedig ez igencsak nagy fogás, ami Dominót egy új, osztályon felüli kuncsaftozó szöfűtja: az ügyfél egy Mercedes Colomar nevű hölgy, aki egész életét játékkönyvvel töltötte, legutóbbi éppen meséket olvasott a gyerekeknek. NÁ! Megvan az első "prémium üzletünk": Copal nem rög ki az állásunkból, nem fogunk itt ragadni El Marrowban, és egyszer végre mi is eljutunk végső nyughelyünkre – trallala, az élet szép!

Már csak meg kell előzünk Dominót. Ez pedig nem lesz nehéz, mert mielőtt szokásos munkaköszöntőnkben kilépünk a garázs lifijéből, elképesztő látvány tárul a szemünk elé: Glottisra ugyebár legutóbb ráhagytuk, hogy kedves szerinti újabb "apróbb" átalakításokat végezzen szolgálati gépjárműnk menetsebeségének fokozása érdekében – de ez esetben talán kicsit túlléte a célon. Az új jármű már távolról sem emlékeztet a dlsztíngvált és méltóságteljes autóra, ami egykoron volt, viszont bármelyik motorosbanda vezetője az életét is odaadná érte (másokéért már nem is szóval). Persze vannak előnyei is: egyrészt Glottis efféle rajta, másrészt a sebessége is "tűrhető". Domino elképzelve bánul ki furgonja ablakán, amint ezerral elfüstölünk mellette.

Miénk tehát a holtáiban is ellenállhatatlanul bájos Mercedes, akit barátai csak Mechenek szólítanak. Az irodában Manny csillogó szemekkel várja, hogy a számítógép kiadja az ártatlan hölgynek nyilvánvalóan járó jegyet a Kilen-csre, de valami gubanc támad: nemhogy a vonatjegyre nincs meg, de semmi egyéb sem. Itt valami bűzlök. Manny ki is kérdezi a most már gyanússá váló hölgyet, aki váltig állítja magáról, hogy ő Mercedes Colomar. Soha életében nem őt meg senkit (még egyet-kettőt sem). Soha életében nem emelt el semmit egy üzletből sem, leszámítva egy esetet (Ez az!), amikor az a szegény kis árva állat magától követte. (Mégse ez az.) Soha életében nem csalta meg a férjét, mert – mint látható – nincs is az újján gyűrű. (Igaz ujjja sincs, de ez most mellékes.) Soha életében nem fizetett adót (Megvan, ez a bűne!), mert egész életét játékkönyvvel töltötte, és soha nem keresett annyi pénzt, hogy az adóköteles lett volna... (A francha!) Itt valami nagyon nagy gáz van, aminek mielőbb a végére kell járunk.

A végére járás azonban csak a folyosó végéig tart, mert mielőtt megpróbálnánk elosonni főnökünk irodája előtt, Copal kiront és cseppet sem hízogó hangnemből az irodájába invitál bennünket. Már itt van a kárörvendő Domino is, és gúnyos mosollyal figyeli, amint megkapjuk életünk (illetve: holtunk) legnagyobb letelását: nem elég, hogy meghamisítottunk egy munkalapot, amire Glottis tönkretett egy cégautót; nem elég az sem, hogy nem a számunkra kijelölt sofőrrel megyünk dolgozni, hanem egy olyanval, aki le van tiltva a vezetésről – mindezek tetejébe elhappolunk egy olyan ügyfelet is, akinek a "gondozásával" Domino volt személyesen megbízva! (Az fel sem merül benne, hogy milyen bunkóság, hogy mindig Domino kapja a jó kuncsaftokat.) A baj egyébként sokas szerint csőtűl jön: amikor Copal az interkomon kiszól Eve-nek, hogy küldje be Miss Colomart, és titkárnő ljetten közli, hogy a hölgy bánatában kiszökött az épületből, mert nem bírta elviselni, hogy ilyen kellemetlen helyzetbe hozott bennünket. Copalt majdnem megüt a guta: Mechenek már nála van a jegye a Kilen-csre, és most nekünk köszönhetően nemhogy nem kaphatja meg a szükséges életéért járó örökkévaló jutalmát, de teljesen egyedül bolyong odakint, ahol ezernyi veszély fenyegeti. Ezt az ügyet sürgősen helyre kell hozni, de hogy további baklövéseinket megelőzzük, addig is talonba tesz bennünket: bezár a garázsban Glottis műhelyébe.

Mivel a gumiragasztó gép nyomkodása egy idő után unalmassá válik, kopogtassunk ki az ajtón: "Mahó, van ott kint valaki?" Van bizony. Egy árny körvonalai jelennek meg az ablakon túl.

Manny: Ki az ott kint?

Az ott kint: Te vagyok. Vagy legalábbis te voltam még egy pár éve.

Manny: Jó, de én most én vagyok, szóval ne kórházzozom.

A poénos "Az ott kint" nem hajlandó klengedni bennünket mindaddig, amíg Manny meg nem győzi róla, hogy abszolút NEM hűséges a Halál-szolgálathoz, és minden vágya, hogy feltárja azokat a sötét ügyeket, amelyek a háttérben folynak. Ekkor feltárul az ajtó, és megjelenik Salvador Limones, az ELSZ (Elveszett Lelek Szövetsége), azaz a föld alatti ellenállási mozgalom vezetője. Üdvözlő a "klubjukban", és elvezett bennünket a szervezett főhadiszállására. A főhadiszállást a Szolgálat épülete melletti sikátor csatornafedele alatt levő liften közelítjük meg, szóval az tényleg egy "föld alatti mozgalom". A mozgalom lassan kezd tömeges méreteket öltetni, ugyanis a vezetőn kívül már egy hölgytagot is számlál. Nini, Eve! Hivatall órákban titkárnő, munkaidő után forradalmár. Korrekt a baba. Limones kifejté, hogy a mozgalom célja a Halál-szolgálat korrupciós üzemeinek letelezése, ugyanis azt gyanítják, hogy a szolgálatnál eltűntetik a becsültes lelkeknek járó jegyeket, és súlyos summákért elpasszolják olyanoknak, akiknek a négyéves gyalogtúra is csak frissen asztaltörzött ültessen járna. Manny szabadkozik, hogy ő most nem ér rá ellenállni, mert sürgősen teljesítenie kell az el-

CSITTI!

AGE OF EMPIRES:
RISE OF ROME

A kiegészítőben is használható az alapjáték csalásai, amelyek közül egykoron átvettünk már egy párat, de "Ismétlés a tudás anyja"-alapon most újrázuk őket, mert az már elég rég volt. A kódokat simán, az Enterrel lekérhető chatablakban adhatjuk meg, a szóközlők fontosak. Először a hasznosabbak:

NO FOG - kikapcsolja a fog-of-war-t, azaz elveszi a sötétiséget az ismeretlen területekről
REVEAL MAP - megmutatja az ismeretlen területen lévő egységeket és épületeket
PEPPERONI PIZZA - 1000 egységnyi kaja
COINAGE - 1000 egységnyi arany
WOODSTOCK - 1000 egységnyi fa
QUARRY - 1000 egységnyi kő
STERIODS - azonnal kész épület
HOME RUN - a scenario megnyerése
Most jöhet pár kreténység:
DIEDIEDIE - mindenki meghal
PHOTON MAN - Nuke Trooper nevű egység, ami tézerágyúval lövöldöz
E=MC2 TROOPER - hasonló az előzőhöz, aki átlóvi az egész pályát egy 300-as sebességű ágyúval
BIGDADDY - a Knight Rider rakétákkal durrogat
BIG BERTHA - a katapultok sokkal nagyobb területre és messzebbre hatnak
ICBM - Katapult Brutal de Luxe, 100 pozíciónyira is ellőnek
GAIA - ezentúl az állatokat fogjuk irányítani
JACK BE NIMBLE - a katapultok paraszttal és tehennel tüzelnek
A Rise of Rome specifikus csalásai:
KING ARTHUR - az összes madarat 999-es sárkánnyá változtatja
GRANTLINKSPENCE - az összes állat King lesz, és sokkal gyorsabban mozog
POW BIG MAMMA - új egységként egy kisgyerek, aki háromkerekű biciklivel vadul oázva géppuskával lövöldöz
CONVERT THIS! - egy Saint Francis nevű pap, amely villámmal támad ellenfeleire
STORMBILLY - Zug 209 robot, hasonló a Nuke Trooperhez

ESITT!

RAILROAD TYCOON II

A csalásokat a Tab bilentyű megnyomása után a chat-ablakba tudjuk begépelni:

BIGFOOT - a scenariót aranyéremmel megnyerjük

BIGFOOTSILVER - a scenariót ezüstéremmel megnyerjük

BIGFOOT BRONZE - a scenariót bronzéremmel megnyerjük

BOBO - elvesztjük a partit

KING OF THE HILL - +100 ezer dollár az egyéni vagyonhoz

SLUSH FUND - +1 millió dollár a társaság vagyonához

POWERBALL - +100 millió dollár a társaság vagyonához

SPEED RACER - a duplájára növeli az összes vonat végsebességét

AMD103 - AMD103 mozdonyra cseréli az összes vonatot

SHOW ME THE TRAINS - minden mozdony választható

VIAGRA - egy csomó új gyár, és minden város lakossága három-négy-szeresére nő



CAESAR III

A kiváló ókori Sim City-klónhoz már jó néhány trainer letölthető az Internet különféle zegzugaiból, amelyek könnyebbé teszik a reménytelen cézár-jelöltek dolgát – a net-hozzáféréssel nem rendelkezők pedig az alábbi kis csalást használhatják:

Kattintsunk jobb gombbal egy működő (vízzel teli) kútra. (Wellre – szókötőt (Fountain) nem jó!) Miután megjelent a kút információs panelje, az Alt+C megnyomásával 1000 dénárral növelhetjük a kincstárunkat, Alt+V-vel pedig a program azonnal előléptetést, aláni, azaz már mehetünk is a következő pályára.

adási kvótáját, hogy kijuthasson a városból, de Salvador ehhez csak annyi kommentárt fűz, hogy Calavera "ügynök" csakis az ő segítségével léphet le innen – de egyébként sok sikert kíván egyéni kezdeményezéseinkhez. Eve a sarokban épp egy rádiót próbál életre téríteni, hogy a mozgalom további elképesztő méretű bővülése esetén a plusz fővel terepen is bírják tartani a kapcsolatot. Copal főnök nyilván most nem hiányolja, mert Dominoval bezárkózott az irodájába. Egyébként most van üzenetünk Evától: "Csatlakozz vagy halj meg!" (Még egyszer.) További csevegés után arra is fény derül, hogy mi a jóistent akarnak tőlünk: sikerült megnyúlniuk egy számítógépet a Szolgáltatól (ott áll a sarokban), és ha üzembe tudják helyezni, akkor talán sikerül betörniük a hálózatukba, és ellopní néhány bizonyítékot a korrupcióra. A terminálokat azonban biztonsági kód véd: a passwordökön ugyebár a közismert szervizdókkal bárki átjuthat, az ujjakkal még véletlenül sem rendelkező ügynökök miatt szintén használhatatlan az üzenetátviteli módszer – így tehát a biztonsági rendszer a fogszor nyomán azonosítja a belépésre jogosultakat. Eve tehát szívesen segít kijutni a városból, leszámítva a fogait. Mivel ez egyelőre szerves (pontosabban: szervetlen) részét képezi Manny struktúrájának, és a játék célja nem "otthagyni a fogunkat El Marrowban", ezt a dolgot egyéb módszerekkel kell majd alkalmassá tennünk. Limones néprbíbunnal hosszas okfejtésbe bocsátkozhatunk a Szolgáltatnál elcsikkasztott jegyekről (aminek szegény kicsi Meche is áldozatul esett), valamint a mozgalom kommunikációs nehézségeiről, amelyek egyedül megoldását csakis a székház tetején fészkelő galambok lehetnek. Manny ugyan felveti a léggömbös üzenettovábbítás lehetőségét (ismer ugyanis egy kiváló lufiarust a környéken), de Salvador szerint biztonságosabb a galamb. Annnyit pedig előző életéből még ő is tud, hogy a postagalamb a fészkekre szál vissza, tehát főnyeremény lenne a tojásaikat megszerezni.

Miután visszalítettünk a sikátorba, másszunk fel megint a kötélen. A tetőre való feljutáshoz kézenfekvő módszernek látszik, ha a kötélt másik végét felhúzza átdobjuk a tűzlétrára – ehhez azonban még némi nehezék is szükséges, amit majd, így tehát a másik irányban keressük a megoldást. A párkány túlsó végében Domino ugyanis nyitva hagyta az irodája ablakát. Az iroda egykor a miénk volt (illetve Domino szerint lesz is, lévén ürökre itt maradtunk), tehát érezzük magunkat otthonosan benne. Kotorjunk bele például az asztalfiókba, ahonnan egy csillogó zöld korall kerül elő. Nyilván valami ajándék lehet, mint azt a véset is mutatja: "Gratulálók az új munkához! – Hector" Nocsak. Szintén az otthonos feelinget erősíti, ha kortyolunk egyet a whiskeyből (erre ugyan nincs szükség, de ha ingyen van, akkor miért ne?), illetve lazítunk egy kicsit a boksztalabával. A harmadik potfonnal sikeresen le is verjük a polcra Domino fogvédőjét.

A párkányon sétálunk vissza a kötéltől, amelyen kiváló nehezként szolgál majd a koralldarab. A kötelel átdobva átmászhatunk a tűzlétrához, onnan pedig a tetőre, ahol a galambok fészkelnek. A galamb ugyan tudvalóan féltünk jöszag, viszont dögöltönn is szíri sasként védelmezi fészket – akárcsak ezek, így tehát valahogy el kell csalogatnunk őket. Kiváló megoldás például, ha belemorzsoljuk a franciakereset a szellőzőkürtőbe. A galambok köszönik szépen az ebédet, és visszatálepnek a fészkeikhez. Így tehát egy új vendéget is kell hívunk a lakomára: morzsolás előtt tegyük bele a kürtőbe a macskát formázó lufit (de egyébként jó bármelyik, amelyik fel van fújva), ami a csipkedésre kiúrran, és a galambok ijedten felrebbennek. Mielőtt visszatérnénk, gyorsan szaladjunk oda fészkeikhez, és szólítsuk magunkhoz két tojásukat. Miután visszaszáztunk a sikátorba, ballagjunk vissza a garázsba, ahol a sufniban a gumiragasztó masinával kiönthetjük Domino fogvédőjét. Ezt a képünkbe nyomva némi fura utóíz árán kiváló másolatot készíthetünk a fogszorokról. (Ehhez először persze el kell fordulni a masinától, különben Manny nem

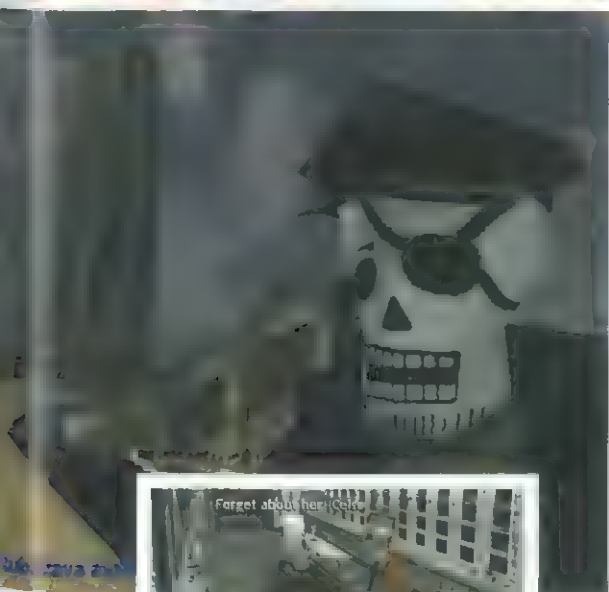
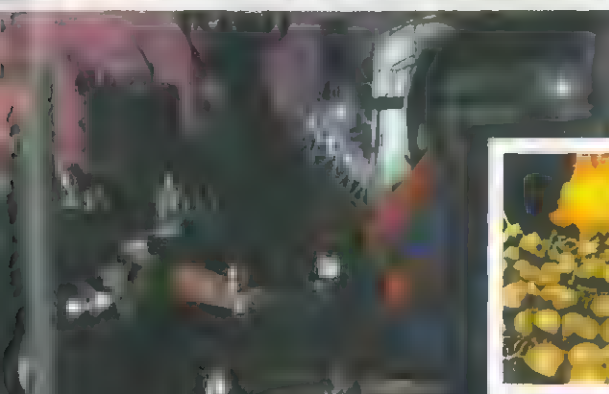
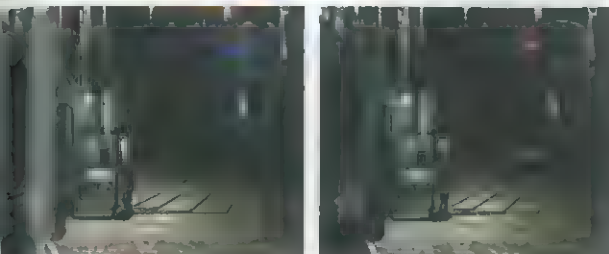
magán használja a fogvédőt.) A sikátorban "csöngessünk be" a falon levő szobornál a fűhadiszállásra, és jelentsük, hogy Calavera ügynök két vendég kíséretében visszatért. Salvador roppant boldog a tojásoktól: kommunikációs problémák letudva, a kitenyészett csontgalambok pedig Haláláldíja minden részébe elreplik majd a Szabadság üzenetét. Viva la Revolución! – de mi nem megyünk sehova, mert a fogszorunkra még mindig szükség van. (Hja, a szabadságnak ára van! – mondja Limones. Kérdés, hogy az övét miért nekünk kell megfizetni, de ez egy olyan dolog, amire még se élő, se holt forradalmár nem tudott idáig válaszolni...) Kénytelenek leszünk tehát a fogvédőt is előhúzni, amivel Limones nem tud mit kezdeni, Eve viszont annál inkább. Szolgáltatainkért cserébe beöltöztetünk a mozgalom terepszínű egyenruhájába, és melleleg a vezér a titkos alagúton kikísér bennünket a városból. Seta közben elmés csevegés zajlik arról, hogy Manny szerelmes-e Mechebe vagy tényleg csak a megérdemelt túlvilági jutalmához akarja hozzásegíteni.

A titkos alagút kijárata a Dermesztő Erdőbe vezet. Itt a facsoport nevéhez hűen dermesztő látvány fogad bennünket: a V2.0 verziószámú hullaszállítónk társaságában ordítva zokogó Glottis. Kirúgták az állásából szegénykémét. Márpedig egy démont csak az a feladat tesz boldoggá, amelyre megidéztek. Olyan ez, mint ha kitépték volna a szívemet! – mondja a marhaja, és tényleg kitépi a szívét, majd elhajítja. Bamba barátunk ugyan nem hal bele, de azért eléggé megviseli az öncsonkítás: hanyatt esik, és rettentően hortyogni kezd. Mivel nélküle nem jutunk tovább, egy "szívesseget" teszünk neki: megkeressük a hiányzó alkatrészét, amelyet az erdőben lakó néhány pók apóka magával hurcolt. Túl sokáig nem tart a nagy nyomozás: a Glottis mögötti benyílóban lengedezik egy bazi nagy pókhálóba jó erősen belefonva. A háló mellett találunk egy halom csontot, amelyből egyet magunkhoz vesszünk (már csak azért is, mert pótalkatrész bármikor jól jöhet), és rögtön bele is hajítjuk a hálóba. Semmi nem történik. Legalábbis addig, amíg a kaszával meg nem húzzuk a csontot, mert így a háló hatalmas csúzi módjára visszalövi Glottis szívét egykori tulajdonosához. Miután démon barátunkat megjavítottuk vele, és Glottis visszatért az élők (illetve a holtak) sorába, már fel is pattanhatunk a járgányra és...

... egy kis intermezzo következik, amelyik Copal ex-főnökünk irodáját mutatja, ahol az igen morózus hangulatban lévő Hector Lemans, a helyi maffiafőnök interjúolja Dominót és Copalt a Mercedes-ügyről. Vajon hogyan lehetséges az, hogy Domino kapja a legjobb hullákat, ő használhatja a leggyorsabb autót, és mégis Calavera ügynök ért először a halotthoz, aki ráadásul szőren-szálán (illetve ami egy csontvázon nöhet) el is tűnt? A gengszter haragjának szenvedő alanya Copal lesz, midőn Lemans egy méretes stukkorell mellbe lövi. (A "megüli" kifejezés itt nem egészen lenne pontos, ugyanis a Copal melléből kikandikáló nyilacsák virágzó mezővé változtatják egykori főnökünket.) Domino pedig megígéri, hogy személyesen vesz kezébe az ügyet.

Amikor visszakapjuk az irányítást, Glottis egy Y-kanyarral épp kifárol a parkolóhelyről. Bár elsőrangú sofördémon, de rutinból sohasem volt különösebben nagy: most is nekimegy a Rubacava irányát jelző póznak. (Ez eddig stabilan állt, mostantól ki lehet húzni). A választható irányok ugyan szép számban szerepelnek, de a pillanatnyilag megfelelő elég egysejlyes lesz: lefelé El Marrow van, ami ugye eleve kizárva; balra egy tisztásra vezet az ösvény, ami zsákutca; jobbra felfelé a sziklák miatt kicsit túl hepehupás az út, és Glottis jelzi, hogy mivel nem terepjárónak épí-





tette a Csonvagont, erre most nem tudunk menni – marad tehát a jobbra. Itt egy igen sajtós, roppant módon csőrömpülő eszközt találunk, ami Glottis felvilágosítása szerint az El Marrow felhőkarcolóihoz szükséges cementet készíti a fából. (A technikai részletektől megkíméltem az olvasót.) Ha sikerülne a pumpát magunkhoz szólni, Glottis kiváló lökés-gátlókat építhetne belőlük a Bone Wagonhoz. Ehhez persze előbb le kell állítani. Szóljunk Glottisnak, aki rövid elmélkedés után kitalálja, hogy saját testsúlyát használja fel a szét-szereléshez. Mint kiderül, ez nem elég, viszont segítségül hívhatjuk a centrifugális erőt, azaz indítsuk el megint a gépet. Glottisnak ugyan abszolút nem tetszik, hogy ringlispiit csináltunk belőle, de most már jó úton vagyunk. A sikerhez mindössze már csak arra van szükség, hogy a talicska segítségével a herkentyű két oldalán csapkodó karok mozgását szinkronba hozzuk. Ha a talicskát ráoljuk a kompresszor négy vezetékének valamelyikére, akkor az egyik kar leáll. A talicskát úgy kell tologatni, hogy az egy oldalon levő karok egyszerre csapjanak. Egy kis ütemérzék kérdése az egész. Siker esetén Glottis a szükséges alkatrészrel a kezében lehullik a gépről, és rövid időn belül "terepesíti" járművünket.

A Rubacava irányát jelző tábla egészen sajátosan működik: miután Glottis kiöntötte, ki lehet húzni, és egy másik helyen újra leszúrni. Az érdekes pedig az benne, hogy mindig más irányba mutat. Valon merre? A feladat: mindig vigyük a jelzett irányba, és újabb tippért szűrjük le megint. Idővel átkeveredünk az elágazástól a bal fel-

ső részen levő tisztásra (a közepétől kicsit lejjebb), ahol egyszercsak a föld felé fog mutatni. Itt egy hatalmas csapóajtó tárul fel. A lépcsőn át egy barlangba jutunk, amelynek a végében levő hatalmas állványról egy roppant tanulságos versike kíséretében lerázhathatunk egy rozsdás kulcsot.

Glottishoz visszatérve az off-road járművel már nekivághathatunk a sziklás ösvénynek. Az út nem tart túl sokáig: egy düledező deszkakerítés állja utunkat, rajta ormóttan lakattal. Érdekes módon egy ajtó is van a kerítésen, ami viszont minden további nélkül nyílik – ámbár az ajtó Glottis már előre figyelmeztet minket, a mögötte levő veszélyre. Tüzes hűdémonek várják az erre járókat, akikből csodaszép gátaikat építenek. Manny ugyan megnyugtatta Gopetto-Glottist, hogy nem fából van, de azonnal kiderül, hogy barátunk nem hiába óvott: itt a folyóból kihalászott csontokból épül a hűdvár. A rettenetes tüzes hűdók mindig elzavar-nak a hídról, így tehát kézenfekvő megoldásnak kínálkozik a poroltó készülék. Az is lesz, de nem a hídon, mert ott a hűdók mindig elzavarják Mannyt, mire lefújna őket. Vegyünk magunkhoz a hídból három csontot, majd sétáljunk el balra, ahol a szikla pereme alatt biztonságban vagyunk a tűzhűdóktól. Ha behajlítunk egy csontot, a vízbe akkor a szikla tetején nemsokára megjelenik az egyik tűzhűdó, és gyorsan utánaugrik az értékes építőanyag-nak. Addigra viszont Mannyvel üzembe helyezzük a villámgyorsan előhúzott poroltót, és a magnéziumos töltőanyag szépen mált idő-be teszi a piromán vadállatot. Három hűdó után szabadon válik az út a hűdát képező hűdváron át Rubacava felé, ahova természetesen nem gyalog, és különösen nem Glottis nélkül fogunk menni. Menjünk tehát vissza a kerítés elé, és a kulccsal nyissuk ki a lakatot.

A lassan már megszokottá váló száguldás után Glottis szerényen leparkol egy magasságból vesző gránittömb mellett, és jelzi, hogy ő majd itt várakozik ránk. A lépcsőn felsétálva egy teraszon találjuk magunkat, amelynek végében hívogató ködfelhő gomolyog, a túlvégén pedig valami ajtóféleség, ami ugyancsak hívogató, viszont nem gomolyog. Maradjunk az utóbbi hívogatásnál, és az ajtón keresztül Rubacava külvárosának első számú éttermében egy régi, kedves (illetve régi, de nem kedves)

ismerősre bukkanunk: Celso Flores, az intro-ban látható ügyfél, akit azzal a csodálatos iránytűvel felszerelt sétatálcával ajándékoztunk meg! Milyen szép messze eljutott már! Most éppen rendkívül hasznos foglalatosságba van elmerülve: a padlóról próbálja eltávolítani a fertőzési góccokat egy foka segítségével. A kedves ismerőssel szóba elegyedve megtudjuk, hogy Rubacava kikötőjén halad át minden egyes gyalogkacuk a végső nyughely felé utazásban. Sajnos Mercedes nem látta, de véletlenül ő is hozzánk hasonló cipőben jár: még El Marrowban hallotta, hogy nem sokkal az ő meghaldogulta után hős szerettét felesége is jobblétre szenderült, és – egész véletlenül – ő is gyalogtúrát kapott a Szolgálatától. Így tehát így döntött, hogy munkát vállal Rubacavában és itt bevárja hitvesét. Biztos benne, hogy a felesége is pont így tett volna.

– Hatalmas szerelem lehetett – mondja elhomályosuló szembőlre Manny.

– Oh, hogye! Azonkívül nála maradt az összes pénzem is! Kénytelenek leszünk tehát mi is várakozni Mechere. Celso ugyan nem tud képzettségünknek megfelelő munkahelyet javasolni (csak egy felmosóröngy van, és azt ő működ-teti), szóval vállalkozunk inkább, hogy segítünk megkeresni a feleségét. Kapunk róla egy fényképet. Kocogjunk vissza a teraszra, és nézzük meg, hogy mit rejt a ködfelhő. Aaaaaaa...

Ploccs! Megtaláltuk a kikötőt és a tengert. Az utóbbit a terasz szintjénél pár száz méterrel lejjebb. Fenséges szárnyalásunkat egykedvűen szemléli a mólón álldogáló révkalauz, és valamit mormog az orra alatt a hülye turistákról, akik mindig arra bámszoknak, amerre nem kellene – mindenesetre kihalása a tengerből a bőrig (sőt, annál még jobban) ázott Mannyt, és komótosan visszaballag vele a teraszra. Lopillatva hirtelen észreveszi az alant parkoló Glottist: ha "fő hajó érkezik a kikötőbe", azt neki közelebből is meg kell vizsgálnia. Megszáradásunk ünnepe alkalmának elmúltával sétáljunk le mi is hozzájuk, ahol elmélyült

szakítani. A rév mindent tudó kapitánya nem tud semmiféle Mercedes Colomarról – hacsak nem az a kis tetovált vállú (vállcsontú) vihogó baba volt, aki a múlt héten szállt hajóra egy nagydarab pasival. Nem, ez nem Meche lesz... Viszont ha előhúzzuk a fotóját, azonnal ráismer a néhai Mrs. Floresre. Manny nem akar hinni a fülének: hiszen oda-fent várja egykori férje! A kapitány bizonysgul a kezébe nyomja a hajójegye eladási nap-lóját, ahol feketén-fehéren ott áll, hogy a nő két teljes árú jegyet vett, és azonnal fizetett is. Menjünk fel Celsoval és miután tovább tag-gattuk a hálás állás- és szálláslehetőségekről, a könyvet odaadva tudassuk vele a rossz hírt. Celso majd megüti a guta, hogy az a nyava-lyás boszorkány lelépett a lóvéval, és hirtelen neki is mehetnékje támad. Búcsúzóul a kö-zünkbe nyomja a felmosóröngyöt, hogy a to-vábbiakban működtesünk sok sikerrel, felhívja a figyelmet a foka nyelvébe épített iránytű roppant hasznosságára, és elrohan. Mannynek az utolsó megjegyzéstől enyhe déja vu-érzés tá-mad, de aztán nekilát a padlómosásnak, és csak mossa, csak mossa, csak mossa...

Ezzel vége is az első résznek, úgy a játékban, mint a végigjátszásában. Szusszanjatok egyet – a következő számban folytatjuk az utazást a kilencedik alvilág felé. Ha valaki addig oda-talál, az pedig nyugodjék békében!

CSITTI!

M.A.X 2

Az Interplay remek játéka egyaránt megörvendeztette a hagyományos (körökre osztott) stratégiák és a Red Alert-klónok rajongóit is. Különösen ha az alábbi kódokkal megkímélhetitek magukat néhány újabb ósz hajszálatól:

[MAXSPY] - műholdas felderítés be/kikapcsolása, a nem látható ellenséges egységeket is észleljük

[MAXSTORAGE] - maximumra feltölti az összes egységünket és épületünket

[MAXSUPER] - az éppen kijelölt egység azonnal a saját maximális fejlettségi szintjére ugrik, nagyon durva járgány lesz belőle

[MAXSURVEY] - az összes nyersanyag- és aranytelőhely kijelzése (be/ki)

Trainer híján a campaign összes küldetéséhez hozzájuthat, aki egy editorral a max2.ini fájlban a megfelelő sorokat az alábbiakra módosítja: current campaign 1 mission=1 current campaign mission=49 last campaign played=49



CSITTI!

NHL 99

Az EA Sports legújabb bulijában szokás szerint egy rakásnyi cheatet találhatunk. Hasznosakat és kreténeket egyaránt (szintén szokás szerint). A kódokat csak simán, mérkőzés közben kell begépel-nünk:

HOME GOAL - egy gól előny a hazai csapatnak

AWAY GOAL - egy gól előny a vendégcsapatnak

INJURY - egy játékos le-sérül

PENALTY - büntető MANTIS - HC Gulliver.

"Kicsit" megnő a játékosok keze és lába NHLKIDS: Bébihozi. Az összes játékos össze-megy törpe méretűre

Kellemes karácsonyi ünnepeket kívánok mindenkinek, mert szeretem a banális bevezetőket. (Kellemes egzotikumként még egy Tépapot is szerettem volna a címlapra, de aztán úgy döntöttem, hogy ez a mostani tén megiscsak kellemesebb perspektívát nyújt.) Ezeket a dolgokat ugyan eddig a tartalomnál terpeszkedő Aktuálisban osztottam meg veletek, de most ott elől épp nem tartottam bevezető szöveget, szóval maradt a háztáji a hátsó fertályban. (Ez egész jól hangzik. Lehet, hogy át is keresztelek erre a Csevegőre. Már nem háztáji, hanem Hátsó Fertályra.) Féltreértés ne essék: az Aktuális nem azért maradt el, mert elfelejtettem. Nálunk minden egyes oldal precíz mérnöki tervezés végeredménye! Most például két hétig terveztem, hogy mennyire nem fogok Aktuáliszt írni. Ööö... Na jó, evezünk más vizekre, mert ez elég örvényes.

Levelezünk például egy kicsit:

FIFA 99 RULEZI

Hello CoVboy!

Csak annyit szeretnék kérdezni, hogy lehet az, hogy a novemberi számban egy szót sem olvashattam a FIFA 99-ről, holott legjobb tudomásom szerint a hivatalos megjelenése november 25. Gondolom, ha tudatok volna, írtatok volna valamit, de ezek szerint még hozzátok sem jutott el semmilyen verzió (hogy miért, azt elárulhatnád). Eddig úgy tűnik, hogy az EA SPORT-os fiúk megint nagyot alkottak, csak hát ugye ők meg nem tudhatták, hogy Újpestünk milyen remekül helyt áll a BL selejtezőkön (ahogy az MTK is csillogott) és naivan betették a programba (legalábbis az előzetes infók alapján). Várom mielőbbi válaszodat!

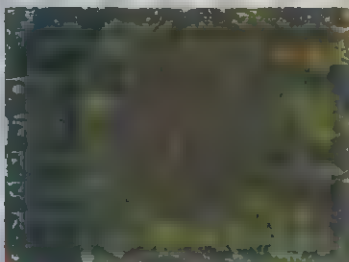
Ignác Péter

Érdekes találos kérdés, hogy miért nem volt a FIFA-ról semmi a novemberi számban, holott a játék november 25-én jelent meg. Talán az lehetett a prózái ok, hogy a novemberi számunk valamikor a hónap közepén jelent meg, következőképp nyilván októberben csínlhattuk. Chloe anyó, az Electronic Arts PR-se ugyan rendesen ki szokott tűnni bennünket béta-verziókkal, és természetesen volt a FIFA-ból is már szeptemberben, de az még olyan állapotban volt, hogy talán jobb, ha féltékeny művekről írunk kritikát. Egyébként a most olvasható ismertető is egy bétáról készült, viszont az már 99.9%-os volt, szóval majdnem végleges. Egy megjegyzés még a nullszériákról: ismertetőben rendszerint meg szoktuk említeni, ha nem végleges verziót tesztelünk, és ilyen megfontolásból került bele az értékelő részbe a "megjelenés" is. Néha a kiadók külföldi üzleti megfontolásból már kész programokat is visszatartanak. Ha viszont jön hozzánk egy majdnem-kész teszt-példány, akkor nyilván mielőbb, lehetőleg már a következő számunkban egyezsünk írnunk róla. Így ugyan néha egy kicsit "túl korai" sikerül a teszt (a legjobb példa erre idén a Deadlock II volt) – de a megjelenésre így legalább mindenki tudja, hogy mit várhat.

FIFA-ra visszatérve: szegény EA Sportsos gyerekek azért igazán nem hibáztathatók, hogy nem látnak a jövőbe és nem tudják megjósolni, hogy kiváló csapataink milyen remekül megállják a helyüket a kupaküzdelmekben. Bár azért tegyük hozzá azt is, hogy mondjuk megnézheték volna az elmúlt pár évtized statisztikáit... Meg azt is, hogy nincs rossz csapat és kutyafütyi játékosok, csak rossz kapitány: te nem is tudtad, hogy az ÚTE nyerte a Bajnokok Ligáját? Nézd csak meg a Barcelona:ÚTE meccsre kiküldött helyszíni tudósítók képriportját a 29. oldalon!

SETTLERS III-UTÓZÖNGE

Valahol a mostani számunk 25. oldalának tájékán járhattam, Laokoontként küzdve a leadási határidők körém tekeredő kígyóival, amikor kicsiny kuckóm viszonylagos nyugalomát feldúlta a Szektorfelszabadítási Mozgalom helyi kiküldötte (most épp így nevezem Martint) és vigyorogva érdeklődött, hogy kész van-e már a Settlers III, mert most kaptam egy e-mailt Kozma Dávidtól, benne egy képpel, amin EZREN ölik egymást. (Olé! Ezt a mondatomat ajánlom nyelvtani elemzésre érettségi tételként.) Sajnos addigra már a nyomdában mosolygott az az oldal, de azért a képet kltatom, mert igen bájos:



Két aktualizása is van annak, hogy itt a Csevegőben is foglalkozunk még Settlers III-mal:

1. Tartozom egy helyreigazítással: a cikkben problémáztam egy kicsit azzal, hogy kifagyogat. Az esethez némi utótanulmányokat végeztem, és kiderült, hogy otthon azért adta meg magát állandóan, mert csak egy pár mega hely volt a vinyómon, és nem volt helye a játéknak szwappelgetni. Szóval a cikkben tett ezirányú megjegyzéseimet ezúton visszavonom, mert ott már nem tudtam javítani. (Egyébként igazán szólhattak volna – ha már a dobozon nem, akkor az installban –, hogy a játék nem szereti, ha kevés a hely vinyón.)
2. A másik aktualizás szintén a játék egyik "hibája", miszerint: az olvasztár vas helyet malacokat termel (vagyis elég nehéz lesz fegyvert és katonát gyártani), és majd egy Blue Byte-től letölthető patch hívott ezt a hibát kiküszöbölni. (Ezt olvastam már ide küldött e-mailekben is, és egyből, az Interneten található zárás helyeken.) Érdekes. Nálam például sosem csinált ilyet az olvasztár: úgy öntötte a vasrudakat, hogy még! Szóval ez ügyben is végeztem némi oknyomozást, és arra a tudományos megállapításra jutottam, hogy ez nem egészen biztosan programhiba, inkább a CD korongján levő képsceke és feliratok "okozzák" a gondot. Azon a CD-n, amelyen azt a Settlers III-ot és emberkéket látod, mint a 14-15. oldalunkon, az olvasztár úgy löki a vasat, mint a kisangyal. Azokon a CD-ken levő Settlers III-kal kezd el gond támadni, amelyeken olyan feliratokat látsz, hogy Maxwell, TDK, vagy Philips... Nem kizárt, hogy ezt a "hibát" egy Internetről letölthető patch kijavíthatja – de hogy azt nem a Blue Byte-től lehet majd letölteni, az szinte biztos!

CYBERMAIL

Tökre bírom az e-maileket. Nincs velük az a hercehurca, mint a hagyományos postai levelezéssel, és a legbülször el is tudom olvasni őket, ami néhány analóg levélnél nem mindig megy zökkenőmentesen. Másik nagy előnyük, hogy a szerzőik igyekeznek maximális tömörséggel előadni a mondanivalójukat, mert ők PONTOSAN UGYANOLYAN LUSTÁK, MINT ÉN! Éppen ezért úgy döntöttem, hogy most egy-az-egyben közlések egy pár ilyen kis gyöngyszemet:

Hi tehenész!
Údv.Veszprémből!
Itt ülünk a számíték órán
Épp nincs tanár, úgyhogy
Éppen szexxet nézünk.
Nagyon jó az újság
A kedvencem
Mást nem is veszek
nem kell cd
CoVboy, emlékszem ám a commodore világra!
***** jó volt!
valahogy jelezd a csevivben hogy írtam különben nem hiszik el!!!
P L I Z !!!!!
csak egy szóval
hi Derrick és Gémesi
Tessék. Akár stílus tanulmányok is felfogható: egyszerű, a tömörség igényével megfogalmazott, lényegre törő mondatok, amelyek mögül azért átszűrik a mérhetetlen szabadságvágy! (Ha másé nem, hát a nyelvtani kötöttségek rabigájából való szabadulásé.) Csak egy szóval sajnos nem tudok válaszolni, mert elég szösztyárul fogalmazok, legyen elég mondjuk ennyi:
Ezzel tudatom ország-világgal, hogy küldött egy e-mailt a Derrick meg a Gémesi!
(Boldog Karácsonyi!)
Náluk tömörebben már csak az alábbi zseni fogalmazott:

Hi CoVboy!
Az újság király!
Quaker
Kérlek, KÁRÁK DÜK!
Persze vannak bővebben fogalmazó kuncsaftok is, mint a mellékelt ábra is mutatja:
H:(h) CoVboy!!!
(YOUR HIGHNESS – így a pontos!)
Hirtelen nem is tudom, mit akarok, de közben eszembe jutott, hogy mit akarok. (Hurrá. Jobb későn, mint soha.) Szóval azt írtad, hogy valami megelgyel készülsz az olvasóknak karácsonyra. Ezt kár volt, mert már írtál a dizájnáltásról... (A francha. igazad van. Pedig megint egy csomót írtam a bevezetőben róla – most húzhatom ki az egészt!)
Apropó, karácsonyi!!!
Melyik játékot várod karácsonyra?
Toplista: (amit még mindig nem indítottál el...)
1 Tiberian Sun
2 Tomb Rader 3
3 Dungeon Keeper 2
4 Carnageddon 2
5 Gangsters
6 FIFA 99
7 NBA 99
8 Quake 3
9 NHL 99
10 Windows NT 5.0
:-)

(A kérdésre nem válaszolok. Lapozz a nyolcadik oldalra, ott kifejtettem a dolgot.)
Még valami: "...Ígérem, hogy majd a nyári duplázás 576-ban bepótlom." Ezt a márciusi Csevegő-kimaradásról írtad. Ami meglehetősen nem történt meg... Követtem azonnali bepótlását!! (Természetesen be fogom pótolni, ha egyszer már megígérted. Azt viszont nem mondtam, hogy ME-LYIK évben megjelenő nyári duplában, mert már öreg róka vagyok. Majd valamelyikben.) Ja, a szeptemberi csevivben meg benne volt a levelem egy része, DE A NEVEMET NEM ÍRTAD ODA!!! Kérjél bocsánatot!!! Ha nem, bemegyek a szer-

kesztősejbe, és kiöntöm az összes sörödet!!! (Jó. Bocsánat van? Kérek egy kilóval. Látod milyen rendes gyerek vagyok? Így nem kell elkövetned a szörnyű inzultust, amivel fenyegetted, és amire jogos felháborodásomban olyan dolgokat tettem volna, hogy oldalakon keresztül kellett volna a bocsánatokat kérni.)
Mára enny...!!! Csaá!!!

Szervusz. Fényes páncélom a következetesség, tehát megint nem írom ide a neved, hogy jövőre is legyen miről beszélgetnünk.

Egy másik kiváló e-mail többek között néhány új szempontot vetett fel az újság méretét illetően:

Szeva CoVboy!
Az én nevem is CoVboy!! (De én már azelőtt kitaláltam, mielőtt Te az 576-hoz kerültél.)

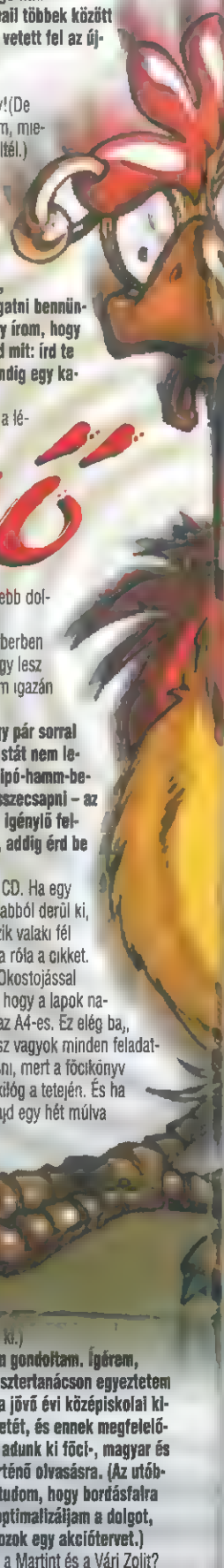
(Ebben is ketten vagyunk, de úgy látom, hogy csak akkor leszünk összekeverve, ha az ufók beragasztják a Shiftet. Nem baj, hogy ki tudjanak válogatni bennünket, én akkor majd úgy írom, hogy COVBOY™. Vagy tudod mit: írd te így. Miért én írnék mindig egy karakterrel többet...)

Na de most térjünk át a lé-

nyegesebb dolgokra!
1: Mintha októberben azt írtad volna, hogy lesz top-lista. Én speciel nem igazán látom
(Én láttam egyet itt egy pár sorral feljebb. Egy 576 top-listát nem lehet csak úgy "gyere-clipó-hamm-be-kaplak"-módszerrel összezsápolni – az IGEN komoly tervezést igénylő feladat... Amíg az folyik, addig érd be az előbbivel.)

2: Szerintem nem kell CD. Ha egy játék jó, az nem (csak) abból derül ki, hogy egy demoval játszik valaki fél percet. Inkább elolvassa róla a cikket.
3: Azzal egyetérték Mr.Okostoással (lásd:november Csevi), hogy a lapok nagyobbak 1cm-rel mint az A4-es. Ez elég ba, mert mondjuk főcín kész vagyok minden feladattal, de nem tudok olvasni, mert a főcíkönyv pont A4-es, és az 576 kilóg a tetején. És ha a tanár észreveszi...! Majd egy hét múlva visszakapod"

(Ennyi idő alatt olvassa ki.)
Aha, erre tényleg nem gondoltam. Ígérem, hogy a következő minisztertanácscon egyeztettem a felelős miniszterrel a jövő évi középiskolai kiadványok várható méretét, és ennek megfelelően más méretű 576-ot adunk ki főcín-, magyar és testnevelés órákon történő olvasásra. (Az utóbbi verzió nálam még nem tudom, hogy bordásfalra vagy medicinladára optimalizáljam a dolgot, de majd erre is kidolgozok egy akcióttervet.)
4:Miért szídjátok annyit a Martint és a Vári Zoltit?



Cowboy



522-1867-1111

Telefon: Fax: 364 05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans.am@usa.net
Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Év végéig szombaton is nyitva 10-13 óráig!

LIOM SVGA 3 év garancia	14.400,-
Adias SVGA digitális monitor	16.000,-
Creative 32x-es IDE CD-drive	8.920,-
4,08 Gb Samsung winchester	11.200,-
2,1 Gb Seagate winchester	11.200,-
1,1 Gb Quantum winchester	10.400,-
Pentium II Aristo EX alaplap	13.600,-
Pentium II Abk Bb6 BX / ATX	11.920,-
Pentium II ASUS L97-B LX ATX	11.920,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	15.800,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	15.960,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	11.800,-
Sound-Blaster 128 PCI	8.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron	115.200,-
Pentium II alaplap, 2x200 Celeron, 300 SD, 2,1 Gb S.M.A.	
4,1 EDD-Mat. 32 AGP 4MB, 128 GB RAM, 16 MB VRAM, 1024x768	
Trans-Am használt 486:	49.920 - 18.000,-
386SX/25, DX2/66, 8, 16 MB RAM, 210-MB HDD, 100,	
Baby ház, PCI VGA, 15" digitális monitor	
Használt számítógépek és alkatrészek ártéklistája	

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADAS - VÉTELE!

Alkatrészek teljes körű összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel,
1 év garanciával, rakomány! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

REGISZTRÁCIÓ JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Az A/A névűk 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Ready

COMPUTERS

READY COMPUTER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET & SZERVIZ
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációvak
1+2 év garancia
ajándékszoftverekkel
térítés ellenében házhozszállítással
helyszini üzembehelyezéssel

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD K-2,
3D, IP-2 266-400, Celeron, Celeron "A" P-2 Abit,
Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX
Licom, Axion, Daewoo, Mag, Samsung
és egyébek, például egerek:
A4, Genius, Logitech, Microsoft

Kedvező árak viszonteladóknak:

06-30-9413-453

Gyűjteményem számára

Vásárolni szeretnék a következők:
1. A gyűjteményem számára
2. A gyűjteményem számára
3. A gyűjteményem számára
4. A gyűjteményem számára
5. A gyűjteményem számára
6. A gyűjteményem számára
7. A gyűjteményem számára
8. A gyűjteményem számára
9. A gyűjteményem számára
10. A gyűjteményem számára
11. A gyűjteményem számára
12. A gyűjteményem számára
13. A gyűjteményem számára
14. A gyűjteményem számára
15. A gyűjteményem számára
16. A gyűjteményem számára
17. A gyűjteményem számára
18. A gyűjteményem számára
19. A gyűjteményem számára
20. A gyűjteményem számára
21. A gyűjteményem számára
22. A gyűjteményem számára
23. A gyűjteményem számára
24. A gyűjteményem számára
25. A gyűjteményem számára
26. A gyűjteményem számára
27. A gyűjteményem számára
28. A gyűjteményem számára
29. A gyűjteményem számára
30. A gyűjteményem számára
31. A gyűjteményem számára
32. A gyűjteményem számára
33. A gyűjteményem számára
34. A gyűjteményem számára
35. A gyűjteményem számára
36. A gyűjteményem számára
37. A gyűjteményem számára
38. A gyűjteményem számára
39. A gyűjteményem számára
40. A gyűjteményem számára
41. A gyűjteményem számára
42. A gyűjteményem számára
43. A gyűjteményem számára
44. A gyűjteményem számára
45. A gyűjteményem számára
46. A gyűjteményem számára
47. A gyűjteményem számára
48. A gyűjteményem számára
49. A gyűjteményem számára
50. A gyűjteményem számára
51. A gyűjteményem számára
52. A gyűjteményem számára
53. A gyűjteményem számára
54. A gyűjteményem számára
55. A gyűjteményem számára
56. A gyűjteményem számára
57. A gyűjteményem számára
58. A gyűjteményem számára
59. A gyűjteményem számára
60. A gyűjteményem számára
61. A gyűjteményem számára
62. A gyűjteményem számára
63. A gyűjteményem számára
64. A gyűjteményem számára
65. A gyűjteményem számára
66. A gyűjteményem számára
67. A gyűjteményem számára
68. A gyűjteményem számára
69. A gyűjteményem számára
70. A gyűjteményem számára
71. A gyűjteményem számára
72. A gyűjteményem számára
73. A gyűjteményem számára
74. A gyűjteményem számára
75. A gyűjteményem számára
76. A gyűjteményem számára
77. A gyűjteményem számára
78. A gyűjteményem számára
79. A gyűjteményem számára
80. A gyűjteményem számára
81. A gyűjteményem számára
82. A gyűjteményem számára
83. A gyűjteményem számára
84. A gyűjteményem számára
85. A gyűjteményem számára
86. A gyűjteményem számára
87. A gyűjteményem számára
88. A gyűjteményem számára
89. A gyűjteményem számára
90. A gyűjteményem számára
91. A gyűjteményem számára
92. A gyűjteményem számára
93. A gyűjteményem számára
94. A gyűjteményem számára
95. A gyűjteményem számára
96. A gyűjteményem számára
97. A gyűjteményem számára
98. A gyűjteményem számára
99. A gyűjteményem számára
100. A gyűjteményem számára

Cím: 1389 Budapest

Postafiók 132

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTEKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 28.

||IGÉPÁTÉPÍTÉS||

AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVPJ 100MHz
35.900,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén
5%
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás
OTP részletfizetési lehetőség!

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőkre álló számok **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rözsaszin postautóvályon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint** postaköltség rendelhető!

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

10/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
10/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
10/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
10/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
10/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
10/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-	98/10.	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-	98/11.	398,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabankénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte nyak évfolyamából az alábbi példányok.

KönyvCamp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet
Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053
Nyitvatartás: H-P: 9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



Gépátépítés, használt alkatrész beszámítás!
Voodoo2-es kártyák teljes választéka!
Nvidia Riva TNT kártyák akciós áron!
Diákoknak 2% kedvezmény!

Abit bh6 440 Bx, Celeron 300a+hűtő,
64mb100 Mhz SDRAM, 3.2 Gb Quantum UDMA/33 winchester,
1.44 FDD, Sb16/3d, mini ATX torony,
Virge 3d 4mb, 14" Daewoo lr/ni 0.28
monitor, Shuttle egér, 105g. billentyűzet, Asus 34x cd.
Nettó: 141 230Ft.
Bruttó: 176 538Ft.

VX/512k. UDMA-33 AMPTRON, PC PARTNER,
Cyrix/IBM 6x86 266 M2/16MB SIMM (EDO),
2.1 GB SEAGATE UDMA-33.5,
1.44 MB Pana. Sony, Mini torony, S3 trio 64V+ DX2 1Mb-2Mb,
14" GABA LR/NI digitális, WIN '95, 105g. angol, OPTI
931 PNP OPT931pnp,
Liteon LR/NI digitális Genius Easy mouse,
Pentium hűtőventillátor
Nettó: 86 229 Ft.
Bruttó: 107 786 Ft.

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



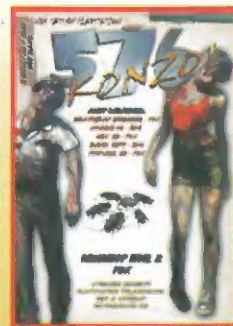
98/2



98/3



98/4



98/5



98/6



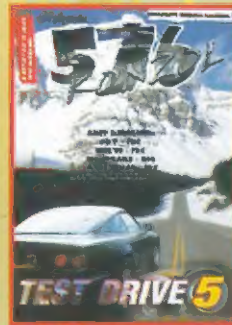
98/7



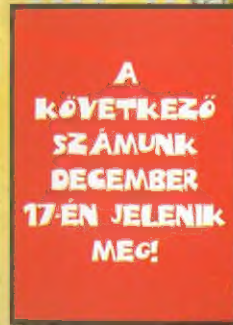
98/8



98/9



98/10



98/11

**A
KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
DECEMBER
17-ÉN JELENIK
MEG!**

FIFA 99 (PSX)
Crash Bandicoot: Warped (PSX),
Body Harvest (N64),
Tomb Raider III (PSX),
Silicon Valley (N64),
Apocalypse (PSX),
Nascar 99 (N64),
Cool Boarders 3 (PSX)
F-Zero X (N64)
B-Movie (PSX),

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

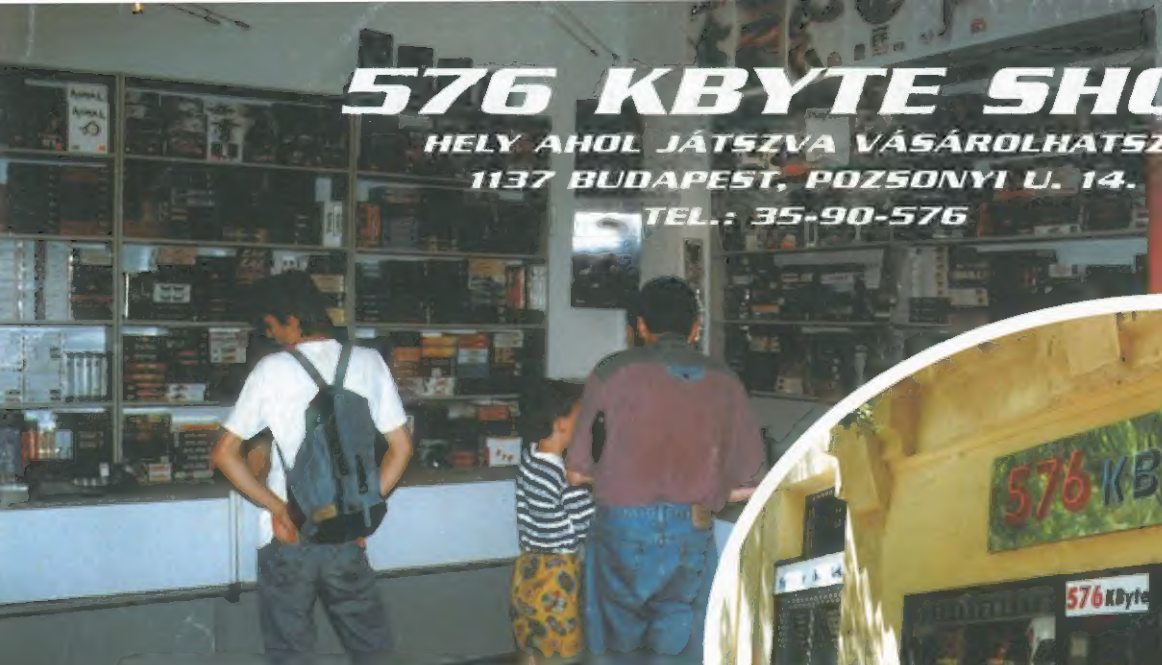
AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árunk csak egyet a
szelvényre épített árakon van.
Egy szelvényre több játék
vásárlására is juttathat
576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

